

**Las TIC como herramienta de pedagogía crítica en los estudiantes de grado tercero de la  
Institución Educativa Liceo del Llano, Arauca.**

**Estudiantes:**

Diana Rocío Carreño Pabón

Juan Leonardo Hernández Salazar

**Tutora:**

Johanna Marcela Rozo

**Docente trabajo de grado II:**

Diana Carolina Rojas

Universidad de Pamplona

Facultad de Artes y Humanidades

Comunicación Social

Trabajo de Grado II

Pamplona, Colombia

2021-1

## **Las TIC como herramienta de pedagogía crítica en los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Liceo del Llano, Arauca.**

### **Resumen**

La educación es quizá el ámbito social más importante desde cualquier contexto en el que se observe, determina el rumbo de la población y es la encargada de generar bienestar y calidad de vida desde de los niveles más básicos de vida. Sin embargo, la evolución de las sociedades ha llevado a integrar aún más procesos que la simple preparación de las personas para el futuro, integrando una amplia cantidad de áreas pedagógicas y factores sociales en el quehacer educativo.

Es así, como se enfoca el punto de atención hacia lo más esencial de la educación y es la manera en que se forjan las mentes de los estudiantes, su nivel de comprensión, interpretación y criticidad respecto a los conocimientos adquiridos en las instituciones y la aplicación que hacen a la realidad formal que se vive en los contextos glociales, por medio de aquella herramienta que se encamina a apoderarse de cada uno de los procesos sociales: la tecnología.

### **Abstract**

Education is perhaps the most important social field from any context in which it is observed, it determines the course of the population and is responsible for generating welfare and quality of life from the most basic levels of life. However, the evolution of societies has led to integrate even more processes than the simple preparation of people for the future, integrating a wide range of pedagogical areas and social factors in the educational task.

Thus, the point of attention is focused on the most essential aspect of education, which is the way in which students' minds are forged, their level of understanding, interpretation and

criticality with respect to the knowledge acquired in the institutions and the application they make to the formal reality that is lived in local and global contexts, by means of the tool that is on its way to take over each of the social processes: technology.

**Palabras clave**

Educación – Pedagogía – Crítica – TIC.

**Keywords**

Education – Pedagogy – Criticality - Technology of the information and communication.

## Tabla de Contenido

Capítulo I. Problema .....	6
1.1. Contextualización.....	6
1.2. Planteamiento del Problema.....	15
1.3. Formulación del Problema .....	18
1.4. Objetivos .....	18
1.5. Justificación.....	18
1.6. Limitaciones. ....	21
CAPITULO II. MARCO TEÓRICO .....	22
2.1. Antecedentes .....	22
2.2. Bases Teóricas.....	32
Capítulo III. Marco metodológico .....	43
3.1. Enfoque Metodológico.....	43
3.2. Diseño Metodológico .....	45
3.3. Nivel de Investigación.....	48
3.4. Población y Muestra.....	49
3.5. Cronograma.....	50
3.6. Técnicas e Instrumentos de Recolección y Análisis de Datos .....	50
Capítulo IV. Resultados de la Investigación.....	61
Capítulo V. Conclusiones y recomendaciones.....	92
Bibliografía.....	97
Anexos.....	99

## Lista de Tablas

Tabla 1. Población y muestra.....	50
Tabla 2. Presupuesto taller #1 .....	52
Tabla 3. Presupuesto taller #2.....	53
Tabla 4. Presupuesto taller #3.....	55
Tabla 5. Presupuesto taller #4.....	57
Tabla 6. Presupuesto instrumento #3 .....	61
Tabla 7. Muestra cuantitativa de respuestas .....	67

## Lista de Gráficas

Gráfica 1. Categoría de población .....	80
Gráfica 2. Estadísticas de respuestas .....	81
Gráfica 3. Estadística de respuestas .....	82
Gráfica 4. Estadística de respuestas .....	86
Gráfica 5. Estadística de respuestas .....	87

## Lista de Ilustraciones

Ilustración 1. Cronograma de actividades.....	50
Ilustración 2. Técnica de recolección.....	54
Ilustración 3. Técnica de recolección.....	56
Ilustración 4. Técnica de recolección.....	58
Ilustración 5. Segundo instrumento .....	59

## Capítulo I. Problema

### 1.1. Contextualización

#### *Origen de las TIC en la Educación.*

Debido a la amplitud de herramientas que abarcan las TIC, es posible encontrar su conexión con la educación desde el siglo pasado, induciendo que los aparatos implementados para entonces, eran considerados como avances tecnológicos e industriales que se implementaban en el ámbito educativo desde el año 1910, donde se encuentran los primeros antecedentes históricos en materia, con la invención de la radio y el primer proyector de películas personal, que a su vez, este último daría paso a la proyección de acetatos en 1940.

En los años setenta, cuando hace aparición la televisión como medio de comunicación en gran masa, comienza a influir fuertemente en aspectos sociales como la política, la economía, el periodismo, y por supuesto, la educación. Los contenidos y programas que se emitían para entonces, influían en gran manera en las posiciones e ideologías de la época, resguardando en estos medios, una fuerte responsabilidad. La educación usaba el televisor como medio difusor de información, junto con la invención de las cintas VHS para grabar, y que se encontraba al alcance de todos. Seguido de esto, aparecen los documentales, informes, especiales, entre otros productos audiovisuales que se proyectaban como instrumentos de pedagogía, para plasmar la realidad y transmitir un mensaje.

Llegando más allá de los medios de comunicación, en 1975 aparecen los primeros computadores personales, que, aunque su nombre lo indique, no era posible cargar con un ordenador de estos por persona. Dichos aparatos, ocupaban un salón completo que se ponía a única disposición para su funcionamiento, debido al gran espacio que ocupaba. Aun así, las

únicas actividades que desempeñaba eran las funciones más básicas como escribir caracteres alfanuméricos, por lo cual, no se aprendía a través de ellos, sino que se enseñaba sobre el manejo del mismo.

El campo de la informática desarrolla un nuevo sistema denominado Enseñanza Asistida por Ordenador (EAO), un paso crucial que abre las puertas a la implementación de la tecnología en la educación (aunque dio pocos resultados en la época, para la década de los noventa reaparece bajo el concepto de educación a distancia). Sin embargo, las dificultades socioeconómicas de la época no permiten que se generalice este proyecto, pues el acceso a la educación y especialmente a un ordenador personal, no era una posibilidad al alcance de todos. Aun así, gracias a la proposición del sistema, se comenzaron a analizar las posibilidades para la creación de mecanismos que permitieran un proceso de enseñanza – aprendizaje.

A mediados de los ochenta, el concepto de Tecnología Educativa comenzaba a exigir avances en su estudio e implementación, fomentada por autores, críticos y docentes del campo educativo, que veían en los aparatos electrónicos un aliado fundamental para el ambiente académico, no solo como instrumentos de difusión, sino como herramienta de apoyo en investigaciones, consenso de conceptos y procedimientos, apoyo a la práctica docente, creación de nuevos espacios escolares, entre otras ventajas que aun sin avances, se observaban como una posibilidad a mediano y largo plazo.

En esta misma década, con la aparición de Windows y otras herramientas en desarrollo, se dio paso a procesos multimedia, como presentaciones, videos e incluso juegos de programación básica, que generaban interacción y aprendizaje a través de su uso.

En 1991 el alcance de las Tecnologías Educativas, logra ofrecer el primer pizarrón interactivo, denominado “smart board interactive whiteboard”, que aun con sus grandes beneficios, era muy costoso para implementarlo en todas las escuelas.

Gracias al trabajo conjunto e interdisciplinar de la comunicación y la electrónica, desde finales de los noventa comienza el desarrollo funcional de la internet, en donde se veían fortalecidos los lazos entre la docencia y la tecnología, desde la puesta en marcha de proyecciones audiovisuales como apoyo pedagógico, materiales impresos, currículums escolares, hasta la promoción de nuevos espacios de investigación por medios electrónicos, entre otros mecanismos que permitían un proceso de enseñanza y aprendizaje.

En este nuevo ciberespacio, se crean diferentes formas interactivas como los correos electrónicos, chats, hipertextos, documentos web, entre otros portales que permitían la difusión de contenidos escritos y multimedia, como videos, imágenes, documentos y presentaciones; sin olvidar que el acceso al internet se encontraba un poco restringido hasta entonces.

En el nuevo siglo, evoluciona el concepto antes mencionado como EAO (Enseñanza Asistida por Ordenador) y se da paso a E-Learning, que básicamente es lo mismo, pero con avances metodológicos y estructurales, que consistían en el aprendizaje a través de herramientas digitales. En este nuevo sistema, se encuentran contenidos de más alta resolución, con mayor capacidad de difusión, educación netamente virtual, plataformas con contenidos organizados y específicos, y lo más importante y diferenciador del EAO, es el **aprendizaje en grupo**.

Como último punto de referencia, cabe mencionar los avances del 2010 en adelante, en donde aparece en tendencia el concepto de Software Social, que se basa en el aprendizaje colaborativo, interacción virtual, creación de contenidos, foros y debates virtuales; en los que no

solo se consume información, sino que se permite la participación y retroalimentación por parte de todos los usuarios.

Actualmente las tecnologías de la información y la comunicación han invadido todos los procesos sociales, entre sus primeros lugares, la educación, en donde al estudiante se le permite la capacidad de generar contenidos, como parte vital en el desarrollo de nuevos métodos al alcance de las nuevas tecnologías.

### ***Las Tic en la educación en América Latina.***

Las herramientas tecnológicas en el ámbito educativo comenzaron a desarrollarse en Brasil en 1980, tras el proyecto denominado EDUCOM, incentivado por el Programa de Acción Inmediata en Educación, el cual se encarga de capacitar a docentes e instalar infraestructura de apoyo en las instituciones educativas federales y universidades. Se puso a prueba una fase piloto del proyecto, en el que se buscaba crear núcleos interdisciplinarios de investigación y formación de recursos humanos a través de la informática en los sistemas públicos de enseñanza (Souza; 2005, p.137).

Tras una década de trabajo, en 1997 interviene la Secretaría de Educación a Distancia, enmarca ciertos objetivos a cumplir antes del comienzo del siglo XXI, entre los que se encuentran: mejorar la calidad del proceso de enseñanza – aprendizaje, ofrecer mayor igualdad de acceso a las TIC, educar para una ciudadanía global en una sociedad tecnológicamente desarrollada, entre otros (MEC-SEED; 1997), los cuales se llevaron a cabo –en su mayoría- a partir de un proyecto mejorado, llamado Proinfo, el cual ofrecía a los estudiantes acceso a un tipo de desarrollo intelectual a través de distintos medios como el cine, video recursos audiovisuales, computador e internet.

De la misma forma, en Chile la introducción de las Tic en la educación se daba por medio del programa estatal MECE-Media, del Ministerio de Educación Nacional. Llegó a la población bajo el nombre de Enlaces, que proponía el establecimiento de una red escolar de comunicaciones entre alumnos y profesores, a través de computadores, y desde allí al mundo exterior. La red comenzó a instalarse gradualmente, permitiendo a los estudiantes intercambiar experiencias educativas, conectar proyectos y reducir el aislamiento escolar (Cox; 2000, p. 10).

Por otra parte, en Costa Rica se venía trabajando en el Programa Nacional de Informática Educativa, que, aunque fue propuesto desde 1988, se logró llevar a cabo hasta el año 2002 por el Ministerio de Educación Pública (MEP) y la Fundación Omar Dengo (FOD). Sus años de planificación dieron como resultado grandes avances en cuestión de algunas problemáticas, que hasta entonces Brasil y Chile venían enfrentando, y era la brecha digital; pues la educación costarricense gozaba de un programa de alcance nacional que acogía a estudiantes de preescolar, primaria y secundaria, en zonas urbanas y rurales. Se llevó a cabo en dos modalidades, por un lado, se habilitaron laboratorios de informática educativa, y por otro, se incorporaron computadores en el aula. De esta forma, cada curso accedía por 80 minutos a dichos laboratorios para aprender sobre español y matemáticas.

Otro gran referente del uso de las tecnologías en la educación es México, quien a finales de 1980 implementó el proyecto denominado Computación Electrónica en la Educación Básica (COEBBA) orientado a utilizar la computadora en el aula. Su incursión se dio hasta el año 1995, cuando la Secretaría de Educación Pública (SEP) consideró que los medios electrónicos eran un apoyo fundamental no solo en la educación a distancia, sino en la modalidad presencial, ampliando los alcances del proyecto desde distintas dependencias o sub-proyectos que abarcaran todo el territorio nacional, de donde nacen programas como: Red Satelital de Televisión

Educativa (EDUSAT), Red Escolar de Informática Educativa, Enciclomedia, Red de Enseñanza de Matemáticas con Tecnología (EMAT), y por último La Videoteca Nacional Educativa. Este sinnúmero de programas, destacaron entre los países latinoamericanos, a México como precursor de proyectos que implementaron las TIC en la educación.

### ***Las TIC en la educación en Colombia.***

Colombia hace parte de los países miembros de la red Latinoamericana de Portales Educativos (RELPE), que reúne a 16 países del continente bajo el acuerdo de cooperar regionalmente en políticas de informática educativa. Su propósito principal es construir una red de portales educativos en Latinoamérica, que promuevan el uso de las tecnologías de la información y la comunicación al servicio de la educación.

Cada país tiene libertad de crear políticas nacionales sobre las TIC, siempre y cuando vayan en concordancia con los principios de la Red de Portales Educativos, y contribuyan al mejoramiento de la calidad y equidad de la enseñanza a través de medios electrónicos. En Colombia, el Ministerio de Educación Nacional junto con la Universidad EAFIT, lideraron un proyecto referente denominado Conexiones, cuyo propósito se basaba en promover el acercamiento de niños y niñas a las tecnologías de la información y las comunicaciones, a través de un sistema informático llamado “La Pacha Mama”, como una plataforma de interfaz gráfica multimedial accesible a la actividad escolar.

Conexiones integra herramientas de productividad y software educativo que se pueden usar en la realización de distintas actividades; además, su instalación es compatible con cualquier dispositivo de ordenador que tengan a disposición las instituciones. En la última década, Conexiones pasó a ser una página web, y La Pacha Mama se estableció como software de proyectos colaborativos.

Por otra parte, el Ministerio de Educación Nacional junto con el Ministerio de las TIC, desarrollaron un portal web llamado Colombia Aprende, el cual, a la actualidad cuenta con más de 80 mil recursos educativos para niños, jóvenes, docentes y padres de familia que acceden a estos contenidos para preescolar, educación inicial, básica primaria, básica secundaria, media, orientaciones, trabajos académicos, juegos, cartillas, rutas de emprendimiento, modelos de atención y cuidado inclusivo para niños y niñas con discapacidad, entre otras herramientas guía para la educación y complemento de su formación escolar.

Otros programas implementados en Colombia son:

- Escuela TIC Familia: cursos virtuales para mejorar las habilidades enfocadas en las competencias digitales, aprovechando las oportunidades y beneficios que ofrecen las nuevas tecnologías.
- Computadores para Educar: entrega de computadores portátiles y tabletas a todas las instituciones públicas del territorio nacional, en busca de transformar las prácticas de enseñanza y aprendizaje con TIC en las aulas del país, con el objetivo de construir una Colombia mejor educada.
- Proyecto de Educación Rural PER: focaliza los establecimientos educativos rurales con menor desempeño de prácticas pedagógicas, capacitándolos para el diseño, uso e implementación de tecnologías de la información y la comunicación, en áreas como el aprendizaje de la segunda lengua y desarrollo de proyectos académicos para la productividad.
- Eduderechos: es un proyecto piloto que constituye una ruta para la implementación de los proyectos pedagógicos de educación para los derechos humanos en las instituciones educativas, a través del fortalecimiento y dinamismo de redes virtuales de conocimiento integradas al Portal Colombia Aprende, promoviendo la reflexión pedagógica y la

formación práctica en la educación de derechos humanos por medio del uso de nuevas tecnologías, no solo para aprender, sino para solucionar problemas y mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

- Red para el Desarrollo de Aprendizajes sobre Competencias Ciudadanas: es una estrategia que busca formar a los educadores y educandos en el desarrollo de competencias ciudadanas, por medio de una apuesta que integra elementos virtuales para la cualificación, retroalimentación y enriquecimiento de iniciativas pedagógicas que se estén llevando a cabo en las instituciones interesadas en ser parte del proyecto.

### ***Departamento de Arauca.***

Arauca es uno de los 32 departamentos que conforman la República de Colombia, ubicado en la región de la Orinoquía, limita al noreste con Venezuela, al sur con Vichada y Casanare, y al oeste con Boyacá. El departamento cuenta con 265,190 habitantes según el censo realizado en 2016. Está conformado por siete municipios, entre ellos su capital llamada de la misma forma.

El sector productivo que compone la economía departamental lo conforma principalmente la explotación petrolera, la ganadería, la agricultura y el comercio, respectivamente. Cuenta con una población multicultural, dentro de los cuales se encuentran comunidades indígenas, como los U'wa, Betoyes, Kuiba, Hitanu, Chiricoa, entre otros grupos étnicos que hacen del departamento una tierra tradicional e histórica en el territorio nacional.

### ***Araucuita, Arauca.***

En 1971 fue erigido el municipio de Araucuita, pertenece a la cuenca del río Orinoco, por su localización geográfica es considerado epicentro de la ruta que comunica el mar Caribe con el

mar Pacífico desde Venezuela hasta Buenaventura. Cuenta con enormes cursos de agua que originan numerosos ríos y caños secundarios.

Se encuentra ubicado en el sector norte y centro del departamento de Arauca y cuenta con 3.281,23 kilómetros cuadrados de extensión territorial. Limita orientalmente con el municipio de Arauca, por el occidente con Saravena, al norte con la República de Venezuela, al sur con Puerto Rondón y finalmente conecta con los municipios de Fortúl y Tame por el suroccidente.

La ganadería predomina como actividad económica sectorial, basado en la cría, levante y ceba de ganado de doble propósito, concentrado en las fincas que corresponden a un 85% de la extensión del municipio. Entre otras actividades de economía local se encuentran la agricultura, la industria manufacturera y la extracción de Hidrocarburos.

#### ***Institución Educativa Liceo del Llano.***

La institución Liceo del Llano sede Simón Bolívar, está ubicada en la zona urbana de Arauquita y cuenta con 323 estudiantes de básica primaria y secundaria, conforma uno de los cinco planteles educativos oficiales del municipio; maneja la modalidad presencial con calendario A, es de carácter técnico y genero mixto, y dentro de sus enfoques están las Clases de Especialidades Comerciales.

Cuenta con un programa de educación para adultos llamado “Programas a Crecer”, entre otras actividades académicas ofertadas para niños con discapacidades (Autismo, retraso mental, síndrome de Down, sordera profunda, baja visión y parálisis cerebral).

Oferta niveles desde preescolar hasta undécimo, distribuidos en dos sedes dentro de la cabecera municipal, en una se concentran los grados de primaria y en otra los de secundaria. En

la sucursal “Simón Bolívar” cuentan con 14 docentes, cada uno responsable de un curso, además de coordinadores y administrativos.

El grado tercero, ubicado en esta sede, lo conforman 28 estudiantes, entre ellos 16 hombres y 12 mujeres. El salón de clases cuenta con tablero digital y video beam, implementados por el mismo docente encargado como herramientas de apoyo académico, es de resaltar que estas son de su propiedad, ya que la institución no puede realizar dicha inversión para todas las aulas.

Los resultados obtenidos son medidos subjetivamente por el docente, pues hasta el momento no se ha podido realizar un diagnóstico o análisis de las posibles ventajas y desventajas que ocasionan la incursión de estas herramientas tecnológicas dentro de la formación escolar de los niños.

## **1.2. Planteamiento del Problema**

La Institución Educativa Liceo del Llano sede Simón Bolívar, es una de las instituciones más reconocidas del municipio de Arauquita, con 56 años desde su fundación, ofertando los niveles de primaria, desde grado primero hasta grado quinto con la metodología de educación tradicional. Según lo indica el reporte ante la secretaría de educación local, se encuentran 323 estudiantes matriculados para el año 2020, lo cual es proporcionado acorde a los recursos e instalaciones del plantel.

El promedio de estudiantes por salón se encuentra entre los 30 y 35 niños en cada grado, y cuentan con un único docente durante el año escolar, el cual se encarga de orientar todas las asignaturas correspondientes al nivel educativo. Esto ha ocasionado que cada docente se haya encargado de acomodar sus recursos de acuerdo a las necesidades académicas, particularidades pedagógicas y de cátedra, y por supuesto, a las necesidades del alumnado. Lo que quiere decir,

que, se ha abierto la posibilidad de implementar nuevos instrumentos en el aula, según lo requiera el personal docente.

De esta forma, los recursos puestos a disposición por la Institución, son los básicos ofrecidos por el estado, debido a su carácter público; lo que exige a los profesores, impartir conocimientos apoyados únicamente en un tablero acrílico por salón. Es una necesidad clara, poner en un mismo nivel los avances de la educación con los avances tecnológicos, las TIC para el 2020 deben ser una herramienta pedagógica esencial, al alcance de todas las escuelas, y con el dominio óptimo en estudiantes y docentes; caso totalmente contrario a lo que sucede en la Institución Liceo del Llano en Arauca.

Una premisa sustancial, es generada por el avance tecnológico y el uso permanente de dispositivos móviles en los estudiantes de la institución, lo que ha puesto en contraste los instrumentos de la educación tradicional frente a las nuevas herramientas digitales, especialmente manejadas por los niños en la actualidad. En la Institución a intervenir, se debe trabajar esta reflexión directamente con los estudiantes, debido a que no existe iniciativa por parte de ellos de implementar sus propios dispositivos en su proceso de formación.

A partir de allí, se desprende un conjunto de problemas que involucra a los docentes y estudiantes en gran proporción, de acuerdo al rol que desempeña cada uno en el proceso de formación estudiantil. Es necesario en este punto, exponer las dificultades a las que se enfrenta la comunidad educativa, tanto en la individualidad como en escalas mayores, las cuales, además, reducen la capacidad estratégica y cognitiva respecto a los avances sociales, educativos y tecnológicos.

La popularización de las redes sociales y los contenidos allí compartidos ejercen una influencia mediática en los niños y jóvenes sobre sus gustos, ideas y decisiones; encargándose de impartir conceptos y formar ideologías basadas en las tendencias sociales, sin tener en cuenta a la masa que se está llegando, conformada cada día más por receptores de temprana edad. Este fenómeno, puede ser aprovechado en gran manera por los docentes y por el sistema educacional, sin embargo, no se está poniendo en práctica, por la falta de concienciación en el tema y la falta de recursos en materia tecnológica.

Por otra parte, existe una discordancia entre las herramientas implementadas por el docente y las que usan los alumnos. Un profesor puede acudir a un videobeam u otros recursos audiovisuales para complementar su clase – lo que es un gran avance para la educación local -, sin embargo, no consigue plasmar una conexión con los dispositivos que eligen por preferencia los alumnos, como sus celulares, Tablet, entre otros. En términos generales, se puede decir, que los dispositivos pueden encontrarse en el aula, pero no se les está dando el uso correcto.

Finalmente – y no menos importante-, se comprende que el sistema escolar debe ser un espacio de fomento y desarrollo de competencias interculturales y de inclusión social, cumpliendo con los lineamientos éticos que le competen a la formación de nuevos integrantes de la sociedad. En correspondencia a los avances tecnológicos, las TIC se convierten en una herramienta clave a la hora de impartir estos valores entre el alumnado. Aun así, dentro del plantel, se ha creado en el último año una brecha digital, que se genera desde dos perspectivas diferentes:

Por un lado, los que tienen acceso a dispositivos móviles de primera y segunda generación frente a los que no; y, por otro lado, gran contenido que se comparte en internet es

discriminatorio frente a aspectos sociales como el estrato, la raza, la nacionalidad, entre otros. Lo que también se convierte en un factor crucial que influye en la falta de pedagogía crítica.

### **1.3. Formulación del Problema**

¿Son las TIC una herramienta de formación y pedagogía crítica en la educación?

### **1.4. Objetivos**

#### ***1.4.1. General***

Fomentar las Tic como herramienta de pedagogía crítica en los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Liceo del Llano en Arauca.

#### ***1.4.2. Específicos***

- Diagnosticar el nivel de influencia mediática que ejercen las TIC en los estudiantes dentro del aula.

- Analizar las construcciones sociales que hacen los estudiantes sobre la realidad, basadas en la incorporación de las TIC en el modelo pedagógico.

- Generar un ambiente académico propicio y capacitado que combine el sistema escolar con las nuevas tecnologías y los dispositivos de alcance estudiantil.

### **1.5. Justificación**

El papel de la comunicación en la educación, debe basarse en el planteamiento e implementación de herramientas propias, encaminadas hacia el mejoramiento y desarrollo de los objetivos académicos de cada institución. Es así, como se centra el punto de interés del equipo de trabajo en la Institución Educativa Liceo del Llano, en busca de la orientación del

establecimiento de pautas que conviertan a las TIC en un instrumento formador de ciudadanos y pedagogía crítica.

La nueva generación de estudiantes es considerada como una comunidad nativa digital, que ha implementado a las nuevas tecnologías en su diario vivir, en aspectos sociales, educativos, familiares y personales en general. Lo que conlleva a plantear una estrategia desde el ámbito comunicacional, que encamine a los estudiantes hacia el aprovechamiento de las oportunidades que se ofrecen desde los dispositivos tecnológicos, como una herramienta de apoyo en el desarrollo integral de la persona como ser individual y social.

Desde la academia, es posible la creación de proyectos que guíen el manejo de los avances sociales y la interacción con el medio; en este caso, resulta esencial tratar el tema de la educación 2.0, como un aspecto primordial tanto en la estructura social como en lo competente a la comunicación y su rol frente a la comunidad mencionada.

La Comunicación Social debe estar en función de las comunidades, que, desde su tradición y naturaleza, ejerza algún tipo de influencia en la sociedad en general. En esta oportunidad, se trata el tema de la escuela, como tejedora principal de redes de amistad, trabajo y aprendizajes; y la generación de la incógnita sobre las ventajas o desventajas que pueden ofrecer los aparatos tecnológicos.

La estrategia se proyecta en diferentes fases de investigación, inmersión, diagnóstico, análisis e implementación de actividades que involucren directamente a la comunidad estudiantil de la Institución Liceo del Llano, como son los docentes y estudiantes del grado tercero; e indirectamente a los padres de familia, directivos del plantel y a gran parte de la comunidad local, como integrantes del entorno a intervenir.

El estudio de algunos fenómenos que vale la pena mencionar, como el uso de dispositivos móviles dentro de la cotidianidad académica, los sistemas de relación en la educación, las realidades mezcladas, la inmediatez tecnológica, entre otros, se hacen posibles desde las teorías comunicativas que incitan al profesional a indagar sobre estas premisas, con el objetivo principal de dejar aportes significativos en la construcción social de nuevos ideales, para el caso particular del presente proyecto.

Una vez se interactúe con la comunidad, se comenzará de forma implícita en la gestión del conocimiento con ayuda de herramientas TIC, desde los primeros lazos sociales como lo es el aula de clase, no solo para mejorar el desempeño académico de los estudiantes, sino para renovar el modelo tradicional basado en la acumulación de conceptos, pasando a la construcción cognitiva propia de la realidad, fundamentada en la búsqueda de conocimiento a partir de su entorno y las herramientas que este mismo le ofrece al individuo.

Desde la interacción con la comunidad, se buscará la participación colectiva y la comprensión de los estudiantes sobre aspectos locales y globales, fundamentados en posturas éticas y políticas firmes, construidas a partir de análisis objetivos de la realidad.

La proyección no culmina cuando la estrategia se haga efectiva en la población, sino que se plantea un cambio social desde una pequeña muestra de esta generación que ha llegado a una nueva era digital, con grandes oportunidades que exigen ser aprovechadas al máximo en función del desarrollo social, siempre que el manejo sea el adecuado y la comprensión del papel de la tecnología principalmente en la educación, y a grandes rasgos, en todos los niveles de la sociedad.

## 1.6. Limitaciones.

- Brecha digital: la institución cuenta con un desbalance socioeconómico, caracterizado por estudiantes de diferentes estratos sociales y oportunidades económicas, lo que ocasiona que los instrumentos bibliográficos y tecnológicos que usan los alumnos en su formación académica sean distintos. De esta manera, se crea una brecha digital, puesto que algunos niños tienen acceso a dispositivos de última tecnología, mientras que los recursos digitales de otros son restringidos; creando no solo una barrera en la convivencia, sino aumentando los índices de desigualdad e inequidad escolar.
- Choque Cultural: la implementación de herramientas TIC, no solo se ve influenciada por la falta de recursos, sino por la multiplicidad de creencias, tradiciones, religiones, entre otros patrones culturales que marcan la pauta al momento de la interacción entre estudiantes. En la institución Liceo del Llano, se encuentra una buena cantidad de niños pertenecientes a comunidades indígenas tradicionales de la región, en las cuales el uso de dispositivos móviles no se encuentra dentro de su cotidianidad, por lo que se ha retrasado su implementación global en el aula. Esto no solo genera un desequilibrio en los procesos pedagógicos, sino que enfrenta en un mismo espacio los pensamientos y tradiciones de diversas familias y comunidades.
- Normas escolares: por las particularidades estudiantiles y del profesorado, hasta el momento no ha sido posible generalizar el uso de dispositivos móviles y herramientas tecnológicas dentro del aula, pues no es fácil controlar el contenido que comparten los alumnos en la escuela, además de verificar que efectivamente son de uso exclusivo para la complementación de material para las clases. Esto ha generado controversia dentro del plantel, llevando a la prohibición de celulares y tabletas durante el horario académico.

- Estructura y conectividad: Dentro de las instalaciones académicas, se cuenta con escasos puntos de corriente que alimenten los dispositivos y herramientas de todos los estudiantes (en caso de aprobar su implementación). Por otra parte, existe una única red Wifi, instalada por el programa Colombia Vive Digital, en la cual su acceso es restringido y de poca capacidad para la cantidad de alumnos que harían uso de la misma.

## CAPITULO II. MARCO TEÓRICO

### 2.1. Antecedentes

#### 2.1.1. Internacionales:

**Nombre:** CONEXIONES ENTRE TECNOLOGÍA, PEDAGOGÍA Y CONTENIDO DISCIPLINAR (TPACK). LA FORMACIÓN EN TIC Y SU TRANSFERENCIA A LA FUNCIÓN DOCENTE.

**Institución:** Universidad Autónoma de Barcelona, 2017.

Los modelos pedagógicos españoles, han permitido realizar una comparación entre sus metodologías educativas y los métodos usados en Latinoamérica, es por esto, que se pudo realizar una segunda etapa del estudio en la Universidad Nacional Autónoma de México, aplicado a los factores y variantes locales, como una forma de identificar aciertos, falencias, debilidades y fortalezas de la educación en dos entornos sociales y culturales distintos.

Dicha investigación se centró en la combinación de diferentes tipos de conocimiento que se deben dominar en el proceso de enseñanza y aprendizaje, como lo son: *conocimiento de contenido*, *conocimiento pedagógico* y *conocimiento tecnológico*. El resultado de la unión de estas habilidades cognitivas, da origen a lo que se conoce como el **modelo TPACK**, el cual pretende crear un escenario de integración entre la disciplina, la pedagogía y la tecnología en un solo espacio: la escuela.

De esta manera, se busca integrar en las metodologías educativas la intersección de conocimientos tecnológico-pedagógicos, fomentando competencias digitales que enriquezcan la implementación de estrategias didácticas en el aula. Considerando este, como uno de los mayores retos en la realización del proyecto, se toma la diagramación de conocimientos entre las tres áreas fundamentales para la formación estudiantil, como factor principal a implementar en la población escogida.

La comunidad araucana cuenta con las herramientas básicas para la inserción del proyecto, aun así, la metodología TPACK exige renovación y capacitación en algunas prácticas docentes que resultan poco adecuadas para el logro de los objetivos planteados, es por esto, que basados en las dimensiones encontradas en México y Barcelona, se pretende adecuar en la mejor manera posible, la aplicación de este nuevo modelo como instrumento de apoyo en el desarrollo de la pedagogía crítica.

**Nombre:** INTEGRACIÓN DE LA ENSEÑANZA DE LAS TIC EN LA EDUCACIÓN.

**Institución:** Fundación Universitaria Andaluza, Málaga – España, 2011.

Basados en los avances tecnológicos y su fuerte influencia en los procesos sociales, desde esta investigación se busca producir transformaciones en el ámbito educativo y el manejo que está dando a las nuevas herramientas digitales, como parte de la cotidianidad de estudiantes y docentes, pero no de la pedagogía en el aula como tal.

Considerada como la sociedad de la información, todos los procesos sociales deben contar con las herramientas adecuadas para acceder a la misma, especialmente la educación. Es por esto, que desde los medios informáticos más sencillos se debe comenzar a inculcar tanto el

manejo como la implementación en sus actividades académicas, para el desarrollo de estrategias y habilidades desde lo individual hacia lo colectivo.

Entre las ciencias y las diferentes disciplinas de estudio, se han encargado de posicionar aún más las tecnologías dentro de los procesos académicos y profesionales, por lo que, de la misma manera se necesita globalidad e inclusión, para que la academia enseñe e implemente el uso de esas herramientas como apoyo didáctico dentro del aula, cerrando la brecha digital y social, ofreciendo las mismas oportunidades para el estudiantado en toda la nación y el mundo.

El fundamento principal es que se deben usar las TIC para aprender y enseñar, pero no simplemente como un canal transmisor, sino como una herramienta complementaria aplicada a la metodología, que incluya cada uno de los procesos académicos como pilar de formación de pensamientos y comportamientos en la comunidad educativa.

La asimilación de metodologías aplicadas en los modelos europeos, permiten la ampliación en el panorama educativo sobre lo que necesita Colombia y lo que se está exigiendo desde otras grandes naciones, como una excusa para el constante mejoramiento y los refuerzos requeridos para entrar en las nuevas tendencias pedagógicas, como paso hacia el primer mundo y la globalidad en sus mejores términos.

### ***2.1.2 Nacionales***

**Nombre:** INTERSECCIONES ENTRE LAS TIC, LA EDUCACIÓN Y LA PEDAGOGÍA EN COLOMBIA: HACIA UNA RECONSTRUCCIÓN DE MÚLTIPLES MIRADAS.

**Institución:** Universidad Central de Colombia, 2010.

El presente estudio se encuentra dentro del desarrollo de un macro proyecto, que busca dar explicación a los paradigmas y los conceptos de la educación en Colombia, para lo que fue necesario indagar en el campo de la tecnología y su incursión en el proceso académico, como premisa esencial de las últimas décadas, en las que, aunque no se ha hecho una implementación efectiva, ya se consideran parte del ámbito educativo.

En una acelerada urgencia por dar solución a las problemáticas detectadas, los enfoques se centran en la actualidad, y por qué no, en el futuro; tratando de equiparar los procesos educativos con la creciente aparición de herramientas tecnológicas en la sociedad, sin tener en cuenta los aspectos histórico-culturales que puede afectar los resultados al momento de la aplicación de las diferentes estrategias, que se puedan plantear más adelante por parte del equipo de trabajo.

Es por esto, que se toman los aportes de esta investigación, sobre hacer una mirada panorámica a la historia, para identificar posibles factores que harían que las TIC aun no hayan conseguido incursionar por completo en la educación nacional. No es lo mismo agregar componentes informáticos en el proceso académico, a integrar las herramientas digitales como complemento esencial en la formación de pedagogía y pensamiento crítico, por lo que se debe analizar al individuo, la academia, la comunidad y luego el grupo social en general.

La reconstrucción que exige la metodología del antecedente, consta de revisiones documentales y observaciones a comunidades específicas, como premisa inicial hacia la transformación de procesos sociales; incentivando importantes cambios en los métodos de

análisis y diagnóstico, antes de proceder a intervenir la población y guiar el enfoque hacia la consecución de los objetivos planteados.

**Nombre:** LAS COMPETENCIAS CIENTÍFICAS Y DIGITALES DE LOS UNIVERSITARIOS UN MECANISMO PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO.

**Institución:** Universidad Autónoma de Bucaramanga, 2017.

Bastante se ha hablado de la urgente necesidad de integrar las TIC en la educación, reconstruyendo experiencias, planteando estrategias, trazando proyectos con resultados diversificados, los cuales amplían el catálogo antecedente para seguir trabajando en el tema y aportando desde los diferentes puntos de estudio que persiguen objetivos similares.

De la misma manera, se deben especificar las áreas en las que pueden funcionar y la metodología bajo la que se trabajará, es por esto, que desde el estudio se busca dar enfoque hacia la formación de pensamiento crítico a través de competencias digitales, recogiendo información a través de la técnica ANOVA, la cual identifica el nivel de desarrollo de habilidades tecnológicas por género, arrojando resultados como que las mujeres prefieren la búsqueda de información, mientras que los hombres la lectura - comprensión (para el caso aplicado).

Del estudio se adoptan aspectos importantes, no tanto en la parte metodológica sino en la implementación de nuevas técnicas de recolección de información que arrojen resultados directos hacia el enfoque del proyecto, en aras de conseguir la formación de pensamiento crítico a través de las nuevas tecnologías como herramienta de apoyo en el proceso de enseñanza.

Dentro del escenario educativo, se presentan diferentes procesos en los que se imparten conocimientos estructurados por áreas o disciplinas, en las que las tecnologías no pueden actuar de la misma forma, sin embargo, su acceso se ha venido convirtiendo en esencial con el progreso de las ciencias y el pasar de los años. Es por esto, que la incursión tecnológica debe darse

primeramente desde el dominio de los estudiantes, para luego adaptarse a cada uno de los usos para los que se requiera desde la individualidad. La combinación entre ciencia y tecnología, resulta bastante adecuada para la adquisición de nuevos compromisos entre las grandes disciplinas y las nuevas herramientas digitales.

### **2.1.3. Regionales:**

**Nombre:** REPRESENTACIONES SOCIALES DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC) EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN CONTEXTOS EDUCATIVOS COMPARADOS URBANO (BOGOTÁ D.C.) Y RURAL (TAME – ARAUCA), 2013.

Esta tesis de grado propone un diagnóstico comparativo entre dos entornos sociales distintos, por un lado, se encuentra la zona urbana de Bogotá frente al casco rural en el municipio de Tame en Arauca; con el objetivo de realizar comparaciones tanto cualitativas como cuantitativas acerca de la manera de articular las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje, a través de diferentes protagonistas que se vinculan en una misma metodología.

Aunque se pueden distinguir a simple vista, algunos factores socioeconómicos y culturales que pudiesen influir en el nivel de desarrollo y en las prácticas funcionales de la tecnología educativa, lo ideal es analizar bajo los mismos estándares a ambos entornos, con el fin de equilibrar la balanza y romper las brechas impuestas por la misma sociedad. Si bien es cierto, que las realidades pueden variar en los dos municipios, se busca generar reflexiones y cuestionamientos acerca del papel de la educación y la pedagogía como escenario de igualdad y equidad en el mundo.

Siendo así, en este estudio el tema se enfoca un poco más en las representaciones sociales como determinante en el uso de las TIC, no tanto en la metodología pedagógica sino en el dominio individual hacia la construcción de conocimiento colectivo. No se puede pasar por alto, que las oportunidades cambian en cuanto a los entornos, sin embargo, es preciso señalar que de aquí se enmarcan aún más las necesidades de enriquecer la educación con las nuevas herramientas tecnológicas.

Para la proyección que se construye en esta fase investigativa, se toman los aportes de equidad e igualdad, que se supone son los objetivos de la tecnología, hacer más fácil la vida de las personas. Tomando un nuevo valor en el rumbo hacia la intervención de la comunidad, ofreciendo estrategias que den solución a las necesidades locales, pero que estén a la altura de cualquier otro entorno, como primer paso hacia el progreso educativo y la inclusión tecnológica en la enseñanza.

Finalmente, el entorno social y sus efectos deben cobrar más valor en la investigación, pues de allí se desprenden muchos causantes que inciden en los comportamientos, formas de pensar, metodologías y demás factores que determinan el por qué hasta el momento, la población araucana no toma a las TIC como herramienta formadora de pensamiento crítico.

**Nombre:** ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LA METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN MEDIANTE EL USO DE LAS TIC EN LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA AGROINDUSTRIAL JUAN JACOBO ROUSSEAU MUNICIPIO DE ARAUQUITA - DEPARTAMENTO DE ARAUCA.

**Institución:** Fundación Universitaria Los Libertadores, 2016.

La presente estrategia se proyectó de forma regional, buscando intervenir una comunidad específica con resultados cerrados que explicaran el desarrollo de conocimientos precisos en áreas de estudio como Metodología de la Investigación. Lo aportante del proyecto se encuentra en uno de los objetivos y en la forma de guiar el proceso hacia el desarrollo de destrezas y habilidades en el manejo de herramientas tecnológicas, para facilitar y enriquecer los procesos académicos.

La influencia sistemática que se tuvo en cuenta para este estudio, son los componentes temáticos del área de estudio, más que el modelo pedagógico en general y las particulares del estudiantado, en el que, bajo el modelo constructivista, identificaron la importancia de aprender a través del autodescubrimiento con las herramientas disponibles.

Esto no quiere decir que pierda importancia la estrategia pedagógica institucional o los modelos de enseñanza de los docentes; sino que se da prioridad a la dinámica educativa a través de las herramientas accesibles y el diseño e implementación de un aula virtual para la enseñanza de cada asignatura, recalcando que para cada disciplina la tecnología podría funcionar diferente.

El mundo informático se encuentra en una constante evolución, lo que hace que la sociedad avance con él, obligando a las nuevas generaciones a estar hombro a hombro con nuevas herramientas, dispositivos y procedimientos que rodean el entorno de la avanzada. Esto ocasiona que los distintos sectores sociales se preocupen por estar en forma en cuanto a esos conocimientos, y la educación no se puede quedar atrás en referencia.

Los resultados dictan que de acuerdo a la asignatura se determina la efectividad en la apropiación de estos espacios por parte de los estudiantes, dictaminando entonces, que antes de

proponer el uso de herramientas, se debe analizar el plan educativo por materia y plantear estrategias de acuerdo a lo que dispone la institución y las necesidades encontradas en el camino.

#### **2.1.4. Locales:**

**Nombre:** APLICATIVO WEB PARA EL MEJORAMIENTO DE LAS HABILIDADES INTELECTUALES DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 11, EN LAS PRUEBAS SABER DEL MUNICIPIO DE ARAUCA.

**Institución:** Universidad Cooperativa de Colombia, 2019.

La innovación y la efectividad son los valores agregados y centrales de esta investigación, en donde se cambia por completo el método de análisis referente al resto de antecedentes, puesto que el propósito del estudio va enfocado a la evaluación de los estudiantes, a través de una herramienta tecnológica; lo que quiere decir, que se centra en el pos conocimiento, y no en la preparación a la que se ha dado tanta importancia desde los objetivos propios.

Se mezclan instrumentos importantes que hacen que el proyecto se convierta en un elemento clave para el planteamiento de nuevas metodologías locales, pues se están poniendo sobre la mesa las tecnologías, el aprendizaje estudiantil y la forma de evaluar desde el papel docente. La base de la tesis, es una plataforma evaluativa virtual, que permite identificar las falencias y aciertos en cada uno de los estudiantes, para que el docente pueda fortalecerlas de acuerdo a sus particularidades.

Justo allí, es donde se quieren retomar esas mismas técnicas para identificar cuáles son las habilidades desarrolladas y por desarrollar en el cuerpo estudiantil, reconociendo sus capacidades en el área para construir nuevos conocimientos apoyados en las TIC, como formadora de nuevos pensamientos y comportamientos aplicados a la realidad formal.

Existe una crisis que es necesario afrontar de la manera más directa posible, y es que la tecnología abunda en la cotidianidad araucana, pero no se está aplicando en los procesos educativos, por falta de normatividad e iniciativa de todos y cada uno de los actores involucrados, exigiendo la intervención de nuevas metodologías en las que se dé prioridad a la gestión del conocimiento fundamentado en el uso de las TIC, como contribuyentes en el aprendizaje de calidad.

**Nombre:** PROPUESTA DE UN MODELO PEDAGÓGICO SEMIPRESENCIAL CON UTILIZACIÓN DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN EN UN COLEGIO DEL MUNICIPIO DE ARAUCA.

**Institución:** Universidad Cooperativa de Colombia, 2017.

En esta propuesta de trabajo, se da preponderancia a las herramientas digitales como canal de mejoramiento de la actividad educativa hacia un modelo semipresencial, como complemento del proceso de enseñanza a partir de factores que impidan la interacción directa entre estudiante y docente, la cual no debe afectar por completo el proceso, sino que se debe adaptar a nuevas metodologías de trabajo que arrojen los mismos resultados para ambos protagonistas.

En esta ocasión, se divide el trabajo investigativo en diferentes etapas, a través de las cuales se permiten indagar en aspectos primordiales para la intervención de la población; como, por ejemplo, el Proyecto Educativo Institucional (PEI), la percepción docente sobre el diseño de nuevas estrategias virtuales, y la iniciativa estudiantil en cuanto al uso de las TIC en el proceso educativo.

Los objetivos del antecedente junto con los del proyecto en desarrollo, se encuentran centralizados con la incorporación de herramientas informáticas y de comunicación en el proceso

de enseñanza – aprendizaje, con la leve diferencia que se visualiza como instrumento de apoyo en la educación virtual, mientras que, los propósitos personales van hacia el enriquecimiento del cotidiano académico dentro la institución.

Se hace un fuerte cuestionamiento en cuanto al porqué se dificulta tanto poner en práctica las habilidades digitales de los estudiantes en el desarrollo de los deberes académicos; generándose así mismo la respuesta y encontrando posibles responsables, que catapultan tanto a grupos específicos, como a factores sociales que hacen que se posponga la integración de las TIC en la educación (gestión gubernamental, metodologías institucionales, modelos pedagógicos del docente, iniciativa estudiantil, entre otros).

## **2.2. Bases Teóricas**

En el transcurso por conseguir bases teóricas suficientes que fundamenten el quehacer investigativo, se hace un llamado a los autores más relevantes en el área de la pedagogía, como eje central del proyecto, consiguiendo de esta forma, aportes esenciales como la teoría sociocultural, la cual distribuye responsabilidades de la formación académica a otros rasgos sociales, como incidentes externos en la construcción del pensamiento individual. Es así, como se ha llegado a los escritos de Lev Vygotsky, en donde se basa principalmente en que: *“el conocimiento es un proceso de interacción entre el individuo y el medio en que se desenvuelve”* (Vygotsky, 1979)

Vygotsky adopta una nueva percepción acerca de la formación de individuos, tomando a la interacción social como el elemento base hacia el desarrollo cognitivo y afectivo del sujeto en su desarrollo educativo, por lo que, al tomar estos aportes, le imparte gran responsabilidad a la sociedad en el transcurso de preparación y formación de las nuevas generaciones, como un proceso íntegro y colectivo, no como una carga única en el docente.

De la socialización con el entorno viene el aprendizaje, se abre paso a los nuevos descubrimientos que permiten la adquisición de conocimientos prácticos que fortalecen aún más la consciencia y la experiencia humana desde las primeras etapas del desarrollo cognitivo, mezclando las diferentes realidades a las que se enfrenta el sujeto desde las primeras edades respecto a la distinción de entornos como lo son el educativo, el familiar, el individual y por supuesto, el entorno social construido a base de los anteriores.

En búsqueda de la concordancia entre los aportes de Vygotsky y los objetivos del proyecto, se da la necesidad de incorporar dos funciones mentales en el educando:

- Funciones inferiores: son aquellas funciones determinadas genéticamente, por lo que son naturales para el individuo, permitiendo mantener su esencia adaptada a un proyecto educocomunicativo.
- Funciones superiores: son aquellas que se adquieren a través de la interacción social, procedimiento que involucra a varios estudiantes en busca de objetivos comunes, permitiéndoles desarrollar habilidades como la del trabajo en equipo, el razonamiento colectivo, capacidades investigativas, la crítica y autocrítica.

El incluir esta base teórica, direcciona la visión a las facultades que obtienen los educandos dentro del aula de clases y cómo esto les proporciona una formación completa para su vida cotidiana y su entorno, de allí la posible complementación en el proceso a través de herramientas comunicativas en las que se pueda plasmar el producto de su aprendizaje.

La intervención de sectores y actores sociales en la formación de una persona, resulta un factor clave en la determinación y direccionamiento que la misma va a ejercer como miembro activo de la sociedad, en cualquiera de sus roles, como estudiante, empleado, e incluso, como

persona natural. De allí se destaca que *“el papel de los adultos o de los compañeros más avanzados es el de apoyo, dirección y organización del aprendizaje del menor”* (ZDP, 1979: 133), distribuyendo justa y equitativamente la responsabilidad de la formación de una persona entre los círculos involucrados.

De igual forma, se da valor de juicio no sólo a las personas sino al entorno como tal, el cual está conformado también por herramientas y elementos no sustanciales que podrían influir en la formación del pensamiento y el criterio del individuo, entre ellos la estabilidad emocional y económica, los instrumentos que le facilitan su desempeño en situaciones cotidianas académicas y sociales, el acceso a información, entre otros recursos que direccionan la consolidación de nuevos conocimientos y aprendizajes.

Podría pensarse que la puesta en práctica de esta teoría sociocultural llega a generar dependencia en el proceso de aprendizaje, aun así, dentro de los mismos argumentos aparece una premisa que da respuesta a lo que en realidad sucede en esta metodología, tratándose de una *“zona existente entre lo que las personas pueden comprender cuando se les muestra algo frente a ellas, y lo que pueden generar de forma autónoma”* (basado en la ZDP de Brunner en 1888).

Así lo que se conformaría es la incentivación de una acción por medio de la experiencia de otros, que permiten comprender los lineamientos éticos (si es bueno hacerlo o no) y sociales (por qué se hace y para qué). La formación a través de estos aspectos ‘terciarios’ le da al educando una entrada a las decisiones propias generadas de forma implícita por la misma sociedad.

Esta ampliación del campo formativo da paso a la apertura de nuevos entornos de aprendizaje, sin limitar al estudiante a desarrollar sus habilidades cognitivas exclusivamente

dentro del aula, sino que le permite hacer una exploración dentro de los diferentes ambientes con los que comparte día a día, recibiendo información constante sobre su actuar y su pensar frente a las mismas vivencias.

El desarrollo social es un aspecto que se desprende del desarrollo individual, dejado irresponsablemente en manos de la educación, especialmente en sus primeras etapas. Por esta razón, la teoría sociocultural pone en contexto a los diferentes protagonistas de la educación, y asimila una responsabilidad para cada uno de ellos, no como una norma, sino como un proceso natural que se desarrolla con cada una de las acciones voluntarias o no.

Siempre habrá desarrollo de capacidades cognitivas, está en manos de la sociedad determinar si aquellas capacidades serán consideradas como buenas o malas, o si se pondrán en función de los intereses propios o comunes, si serán empleadas en la construcción de ciudadanía o, por el contrario, lo aprendido dentro del proceso no resulta fructífero.

Llegado a este punto, se hace necesaria la intervención de otra fuerte tendencia pedagógica, que ha aportado desde sus escritos y obras, al establecimiento de nuevos modelos educativos con ramas de criticismo y liberación, sobre todo en un aspecto tan importante en la sociedad, como lo es la etapa formativa. Se acude así, a Paulo Freire, quien refuerza sólidamente las bases de la investigación, asegura que: *“los nuevos trabajos educativos deben buscar que el oprimido tome conciencia de su situación de opresión y se comprometa en la praxis con su transformación”* (Freire, 1970).

Paulo Freire, considerado como uno de los mayores críticos y analistas de la educación en el mundo, ha dejado un importante legado para la sociedad, plasmando en el papel innovadores

propuestas para el ámbito académico, incentivando grandes cambios en el sistema como una posible solución y la mejor alternativa a la nueva etapa de resurgimiento que necesita la formación estudiantil a nivel global.

Su menú bibliográfico está conformado por importantes piezas como:

- *Educación como práctica de libertad* (1967).
- *Pedagogía del oprimido* (1970).
- *Educación o mudanza* (1981)
- *Pedagogía de autonomía* (1997)

Entre otros documentos que han permitido ampliar el panorama de la formación estudiantil en sus diferentes niveles, como un aporte significativo a la concertación de nuevos cambios tanto necesarios como obligatorios para la metodología de enseñanza y aprendizaje en el sector educativo.

En esta ocasión, se adoptarán algunos pensamientos de Freire difundidos a través de su movimiento educativo denominado *La pedagogía de la liberación*, en donde básicamente se plantea –como su nombre lo indica- la liberación de la conciencia del individuo a través del proceso pedagógico que incentiva el pensamiento crítico y reflexivo sobre la realidad que lo rodea.

De esta forma, se toma a la educación como aspecto central y responsable directo de la formación de pensamiento desde la academia hacia elementos globales de la sociedad, sacando al estudiantado de su zona de confort e incitando a una comprensión más aterrizada sobre lo que sucede en la escuela, la familia, la ciudad y el mundo, permitiendo su actuación como miembro de cada uno de esos círculos sociales.

Aunque se han tomado estas referencias desde el siglo pasado, cabe resaltar que siguen en vigencia algunas de las faltas más graves a la evolución pedagógica, como la ausencia de nuevas metodologías dentro del aula, ampliación del proceso liberador del estudiante, métodos de calificación, el aprendizaje por competencias, la educación directa – cerrada – conceptual, entre otros aspectos que se han mencionado dentro de los aportes de Freire y que merecen ser tomados en cuenta dentro de la presente indagación.

Desde los inicios de la educación, esta práctica se ha basado en la acumulación de conceptos y la repetición de ideas que dieron paso a la llamada *pedagogía bancaria*, limitando la creación de nuevos prospectos sociales y casi que, obligando a cumplir con los lineamientos y expectativas del sistema, haciendo del estudiante un elemento de resultados y no un individuo con particularidades.

Hay un cambio importante en la educación ambigua y la presente «a grandes rasgos», el docente ha pasado de considerarse un opresor, a un simple transmisor de conocimiento manejado por el alto sistema que lo limita en su actuar profesional, convirtiéndolo en un intermediario entre el poder y las nuevas generaciones. Freire argumenta que “*es necesario desarrollar una pedagogía de la pregunta. Siempre estamos escuchando una pedagogía de la respuesta. Los profesores contestan a preguntas que los alumnos no han hecho*” (1970: 53).

Con esta frase resulta sencillo relacionar los pensamientos de Freire con el rol del maestro en el aula, y un claro descontento en el desempeño de su papel. Y es que, en medio de tantas particularidades individuales y grupales, no es fácil asumir la responsabilidad del porqué la educación no está formando nuevos sujetos críticos preparados para la revolución y el cambio social.

El profesorado es el cuerpo encargado de guiar el proceso de aprendizaje, por lo tanto, adquiere un compromiso directo con las nuevas generaciones que formarán parte esencial del futuro de la sociedad. Aun así, no se puede adjudicar a esta profesión los errores y aciertos cometidos por la comunidad estudiantil, pues la formación de un pensamiento crítico depende de la familia, la cultura, los círculos sociales, la formación externa, entre otros aspectos que crean y moldean a las personas, en palabras de Paulo Freire *“el hombre es hombre, y el mundo es mundo. En la medida en que ambos se encuentran en una relación permanente, el hombre transformando al mundo sufre los efectos de su propia transformación”*.

Siendo así, la educación desde los aportes de Freire se convierte en el primer factor de valores, principios, pensamientos y acciones que construyen sociedad; sin embargo, se ha deplorado completamente este objetivo y ha pasado a un segundo plano, pues dentro de las prioridades pedagógicas no está el entender la realidad y el actuar frente a ello, sino el aprender los mismos conceptos año tras año, preparado al estudiantado para retos sin alcance o prácticas sin bien común.

Cuando se habla de la acumulación de conceptos, ni siquiera se necesita una retroalimentación o un aprendizaje consciente, basta con adquirir la capacidad de repetir lo que habla el maestro o lo que traen los libros, para acceder a una buena calificación e incluso un alto estatus social dentro de los diferentes entornos académicos, *“el estudio no se mide por el número de páginas leídas en una noche, ni por la cantidad de libros leídos en un semestre. Estudiar no es un acto de consumir ideas, sino de crearlas y recrearlas”*.

En cuanto a la conjugación de dos disciplinas esenciales en la construcción de sociedad y de la revolución educativa, también cabe mencionar que Freire ve en la ciencia y la tecnología uno de los mejores escudos para poder sobresalir de la constante lucha entre lo que se está

implementando e la academia y lo que realmente se necesita, *“la ciencia y la tecnología, en la sociedad revolucionaria, deben estar al servicio de la liberación permanente de la HUMANIZACIÓN del hombre”* (Freire, 1970: 179).

La referencia de humanización debe ir relacionada con la liberación de la mente de cada individuo, permitiendo aportar desde sus cualidades y habilidades, lo mejor de sí a la sociedad, como una reflexión propia hacia lo que se considere necesario e importante desde la singularidad, para proceder a los actuares comunes que generen estabilidad y bienestar colectivo.

Permitir al estudiante construir su propio concepto de sociedad, basado en los aprendizajes académicos junto con los valores y principios impartidos por terceros, se convierte en la premisa esencial de la pedagogía liberadora anhelada por Freire, como una de las soluciones fundamentales en la transformación y el progreso de la humanidad.

Finalmente, dentro de las áreas de la pedagogía, aparece el conectivismo como una teoría propuesta por Stephen Downes, basada en el aprendizaje como una formación de conexiones en forma de red, que crean relaciones entre las personas, conceptos, ideas, cosas, entre otros elementos que constituyen lo que es la formación y la construcción del criterio propio.

En la era digital, el aprendizaje no se puede adjudicar únicamente al ejercicio de enseñar como docente y aprender como estudiante, pues la información se encuentra en todas partes, en los artículos web, las redes sociales, una imagen, un video, un fragmento textual que se cruza entre las búsquedas de datos, y cualquier ejercicio que a través de la lectura aporte información – valiosa o no- a las mentes de las personas.

Stephen Downes, es uno de los principales defensores de esta teoría, definiéndola como *“la amplificación del aprendizaje, conocimiento y comprensión a través de una red personal”*

(Knowledge, 2014), relacionando así a las redes sociales directamente con las redes neurales, dando paso al aprendizaje colectivo y la influencia de los aspectos externos en el desarrollo cognitivo individual.

Cuando la información abunda en los medios de comunicación, las plataformas digitales, los dispositivos móviles, los portales web, entre otros recursos, los conocimientos y referencias son adquiridos de forma inconsciente simplemente con leer y almacenar esos datos por determinado tiempo.

Dentro de la teoría, se argumenta que el conocimiento no solo debe mantenerse almacenado en las mentes de las personas, sino que debe ser aplicado. Como aspecto central se hace alusión a una metáfora en la que un nodo es aquello que se puede conectar a más nodos, construyendo así una red, que en la realidad sería la conexión entre información, datos, sentimientos e imágenes.

Para Downes, las habilidades que deberían ponerse en práctica, es saber distinguir de dónde se obtiene la información que se necesita, determinar qué información es importante y qué no, y reconocer cuando esta nueva información es capaz de cambiar criterios propios como las decisiones o las formas de ver las cosas.

George Siemens, es otro autor que defiende a la teoría del conectivismo como una alternativa que permitirá dar un giro a la forma de enseñar y aprender desde la academia, integrando a las tecnologías como una herramienta decisiva al momento del cambio, *“La Tecnología ha reorganizado cómo vivimos, como nos comunicamos y como aprendemos. Las necesidades de aprendizaje y de teorías que describan los principios y procesos de aprendizaje, deberían ser reflejo de los entornos sociales subyacentes”* (Siemens, 2004).

De esta manera, el ejercicio de aprender no se relaciona únicamente con a la etapa educativa, sino que involucra el entorno familiar, laboral y social en general, como influyente en la formación y desarrollo personal y colectivo sobre la forma de pensar en las cosas, la manera de enmarcar las ideas, junto con el entendimiento sobre lo que el mundo debe ser y hacia dónde va.

Desde otros enfoques del conectivismo, se destacan nuevos conceptos y principios que determinan las corrientes de aprendizaje por medio de factores externos comunes en la interacción del individuo con la sociedad, como un proceso de aprendizaje en el contexto mediático de las TIC, el cual ofrece *“apertura, diversidad, interacción y autonomía. Estos cuatro conceptos son transdisciplinarios y se encuentran asociados a la epistemología sistémica y ambiental”* (Zapata-Ros M, 2015).

El punto clave de relación de este aporte teórico, se encuentra en la fundamentación de dos estilos de aprendizaje completamente yuxtapuestos, que darían argumentación no solo a la implementación de nuevas herramientas en el proceso de aprendizaje, sino a la necesidad de dar un cambio metodológico definitivo en la educación; distinguiéndose entre dos maneras de adquirir conocimientos:

- Aprendizaje personalizado: Este aprendizaje es algo que está hecho para el estudiante, se basa en la repetición de conceptos bajo metodologías ya diseñadas, a través de la organización de otras personas (sistema o gobierno).

- Aprendizaje personal: en este punto, el aprendizaje es algo que se hace por sí mismo, escogiendo la información y mezclándola para hacer con ella lo que a criterio propio se decide, no hay un diseño definido y se fundamenta en la auto-organización.

Existe entonces en la actualidad, una conjugación de metodologías de aprendizaje tanto conscientes (en la educación formal) como inconscientes (educación no formal), que se basan en adquirir información a través de la formación en la escuela, como la asimilación de nuevos conceptos por medio de la interacción con el medio, y la influencia de blogs, búsquedas web, redes sociales, artículos de internet y otras acciones cotidianas que le permiten al individuo conocer algo más allá de la preparación específica para ello.

Esta corriente teórica sustenta que el aprendizaje es un proceso social que ocurre en cualquier parte, incluso cuando se da en ambientes difusos y cambiantes, residiendo de forma externa en los entornos que dejan aprendizajes experimentales y conceptuales para las mentes individuales. Estas redes personales aportan conocimiento y redes de aprendizaje, a través de la interacción con el medio.

Centrando un poco la investigación, es necesario hablar de la interacción entre docente y estudiante dentro de esos procesos sociales considerado como fundamental en el desarrollo cognitivo de las personas, esencialmente en la implementación de recursos que se puede utilizar para optimizar el proceso enseñanza y aprendizaje. El profesor que era considerado como la única fuente de información, ha pasado a tomar la figura de guía en la formación y educación de las personas.

La ampliación de herramientas tecnológicas en la cotidianidad social, ha otorgado autonomía y determinación en la búsqueda de información y el aprendizaje de nuevos conceptos, desarrollando capacidades fundamentales en la creación de conocimientos por medio de la asimilación y exposición que caracteriza el aprendizaje colectivo inconsciente, ya sea para un grupo en específico (dentro del aula de clase) o para cualquier persona que navegue en la internet.

Una de las grandes ventajas de este modelo de aprendizaje, es la constante actualización de conceptos en el campo del conocimiento, formado a través de las conexiones tanto físicas como virtuales, conformadas por las relaciones sociales y la indagación personal de información. En la actualidad hay una convergencia de diferentes generaciones que buscan un mayor enfoque en la implementación de las tecnologías en el ámbito educativo.

### **Capítulo III. Marco metodológico**

#### **3.1. Enfoque Metodológico**

Dentro de este estilo de proyectos, es necesaria la interacción directa y personal con cada uno de los miembros de la comunidad, conocer sus percepciones, formas de pensar y actuar, entre otras premisas que exigen una incursión precavida y cautelosa por parte del equipo de trabajo, identificando de forma clara y textual, los fenómenos e influencias que hacen de dicha población el tópico central en esta investigación.

En busca de resultados diversos y específicos se ha determinado el enfoque cualitativo como el más adecuado a los objetivos del proyecto y los intereses del equipo de trabajo, basados en el mejoramiento de la calidad estudiantil y la influencia de las TIC en el cotidiano pedagógico de la comunidad.

Intervenir una población e indagar en las percepciones propias de sus habitantes frente a temáticas sociales, es una labor que exige una amplia planeación estratégica que permita conocer de manera óptima el trasfondo de los procesos actitudinales y pedagógicos de la comunidad. Es por esto, que se define como el método más adecuado, el enfoque meramente cualitativo, el cual, dictará la metodología de intervención y las técnicas interactivas que brindarán soporte a la investigación y adaptará las necesidades de la comunidad a los objetivos en cuestión.

El enfoque cualitativo es un método que permite identificar factores individuales relacionados con los tópicos sociales, políticos, ideológicos, culturales y demás aspectos que exigen una indagación profunda y personal sobre los individuos, como lo soporta Leda Badilla (Fundamentos del paradigma cualitativo en la investigación educativa p. 44) “Entre los planteamientos de la investigación cualitativa consideramos el contexto y su historia, las relaciones e intercambios sociales, las representaciones sociales y el lenguaje, la noción de sujeto inclusivo, el interés investigativo básico y el triángulo ético-émico-investigador”.

Conocer realmente a una comunidad es un trabajo que conlleva un largo tiempo de interacción social, y los requisitos para reunir las referencias necesarias ameritan la puesta en práctica de técnicas y herramientas recolectoras de datos que aporten información objetiva a los propósitos investigativos. Es por esto, que, en ánimos de cumplir con ambos aspectos, se realizará una intervención desde las diferentes etapas interactivas, como una forma de generar confianza con la comunidad.

Dentro de la intervención con la comunidad, se dará ruptura a cualquier protocolo formal que ponga en peligro la cotidianidad de la población y los objetivos de trabajo. Previo de la presentación del equipo investigativo, se realizará un aprendizaje del contexto cultural y social dentro del proceso educativo, como una forma de apropiarse de los códigos, patrones, lenguajes, entre otras formas de comunicación que enteren la realidad pedagógica a la que se enfrenta.

La población escogida tendrá pleno conocimiento de los objetivos del grupo investigador, el cual estará realizando sesiones colectivas e individuales en las que se llevarán a cabo diferentes técnicas interactivas con enfoque cualitativo, que muestren en su realidad formal la naturalidad de los participantes, en referencia a Leda Badilla (p. 45), cuando asegura que en este

enfoque no se utilizan códigos ni lenguajes elaborados fuera del universo de interacciones de sus actores y actoras.

En cuanto a los lineamientos que se deben regir, desde el enfoque escogido es posible determinar las maneras y formas de intervenir, generar conocimientos y aportes investigativos al trabajo de campo, pues desde la teoría Fernández y Santos (1992), afirman que las características de la investigación deben ser participativas, explícitas y flexibles.

Antes de proseguir en groso modo, es necesario determinar las fases de intervención y los soportes cualitativos que se pondrán en práctica, de acuerdo a las problemáticas específicas a tratar desde el trabajo de campo. Principalmente, el diagnóstico dictará la intensidad y frecuencia del uso de las TIC por parte de los estudiantes dentro del aula y los espacios que conforman el entorno educativo, a través de una observación no participante.

En segunda instancia, los tópicos cognitivos se medirán a través de otra técnica cualitativa conocida como FOTOPALABRA, por medio de la cual, se espera identificar los primeros criterios conceptuales de los estudiantes frente a temáticas sociales que exijan el análisis crítico e incisivo en materia. Más que un ejercicio de aula, se busca crear un marco teórico que fundamente la práctica realizada, sin necesidad de exigir a los estudiantes acudir al papel directamente, pues según Ruiz (1996), la construcción de la teoría, además de que procede de los datos, es elaborada sistemáticamente en relación con ellos, a lo largo del proceso investigativo.

### **3.2. Diseño Metodológico**

La evolución social, especialmente desde el campo de la comunicación y la educación, ha involucrado fuertes cambios en los procesos investigativos y su forma de interacción con la

comunidad, aumentando las exigencias y requerimientos tanto profesionales como naturales, hacia la construcción de nuevas relaciones entre las poblaciones consideradas como objetos de estudio y el equipo investigativo.

En el proceso de relacionamiento se ponen en juego factores culturales, religiosos, ideológicos, entre otros aspectos que conllevan a la embocadura de pensamientos, sentimientos, comportamientos y demás elementos personales, a los que es difícil llegar en primera instancia. Por lo que el plan de acción del equipo de trabajo debe estar rigurosamente planificado, de forma que se encaminen hacia el logro de los objetivos sin irrumpir en la privacidad y/o sensibilidad de los participantes.

Es así, como se ha llegado a una breve conclusión, en donde se decide definir etapas de incursión y relacionamiento con la población, basadas en la observación periférica, la socialización de los propósitos de la investigación, generación de confianza con los involucrados, rigurosidad en los tópicos ético-profesionales, experimentación, objetividad, actuación y generación de cambios sociales.

Estas características apuntan a la puesta en práctica de un diseño de Investigación-Acción-Participación (IAP), en el que se realice un diagnóstico analítico sobre la comunidad y sus formas de ser, diseñar estrategias de intervención, y finalmente, actuar de manera directa con el objeto de estudio para generar cambios significativos en su cotidiano, estimulando el conocimiento y la gestión de mejoras en su calidad de vida.

Este diseño se ha propuesto, no solo con intereses de llevar a cabo la investigación, sino como una manera de aportar objetivamente a los procesos pedagógicos y sociales de la población, siguiendo los lineamientos teóricos, que soportan este tipo de diseño metodológico en

cuanto a tratamiento de aspectos sociológicos y culturales, como es el caso de Fals Borda (2008) quien define la IAP como:

Una vivencia necesaria para progresar en democracia, como un complejo de actitudes y valores, y como un método de trabajo que dan sentido a la praxis en el terreno. A partir de aquel Simposio, había que ver a la IP no sólo como una metodología de investigación sino al mismo tiempo como una filosofía de la vida que convierte a sus practicantes en personas senti-pensantes. Y de allí en adelante, nuestro movimiento creció y tomó dimensiones universales. (p.3)

Por otra parte, los paradigmas investigativos señalan que la misma población dicta las formas en que se van a intervenir, y en consecuencia a ello se define el diseño de la interacción y la planificación del proyecto, en referencia a esto, Pérez Serrano (1998) afirma que luego de llevar a cabo un diagnóstico sobre una problemática claramente identificada, se procede a la construcción del plan de acción, su puesta en práctica y la observación del mismo, para llegar a las conclusiones, reflexiones e interpretaciones de los expuesto ante el objeto de estudio.

A través de este diseño metodológico, se busca no solo intervenir a la comunidad de forma efectiva, sino que se quieren aprovechar las ventajas que ofrece la IAP en cuanto a la gestión del conocimiento y el cambio de actitudes en procesos sociales, Cifuentes (2011, p.38) señala que este método investigativo combina la acción con el conocimiento, propiciando las acciones sociales y sus formas participativas.

Finalmente, el uso de este diseño se sustenta en la búsqueda de participación activa de la población, en aras de construir nuevos procesos pedagógicos y sociales desde la academia, integrando las nuevas herramientas tecnológicas como instrumento de apoyo y gestión del

conocimiento, hacia la renovación de pensamientos y acciones que respondan a los nuevos requerimientos de los campos profesionales, culturales, éticos y sociales en Colombia.

### **3.3. Nivel de Investigación**

El proyecto investigativo no busca determinar numéricamente a los estudiantes que usan o no a las tecnologías como herramienta de pedagogía crítica, sino que se enfoca en identificar las causas y los procedimientos de acción, que definen sus características particulares y permiten el diseño de la investigación en búsqueda del mejoramiento dentro del cotidiano pedagógico.

Siguiendo con el hilo conductor investigativo, y en aras de definir un nivel que permita al equipo de trabajo conocer situaciones, comportamientos y demás aspectos socioculturales, a través de la descripción exacta de sus actividades, actitudes, métodos y posturas; lejos de limitar los resultados a la tabulación y el análisis, el nivel descriptivo ofrece nuevos caminos de intervención y recolección de información amplia, objetiva y suficiente para conseguir los objetivos propuestos.

Sin necesidad de imponer nuevas formas de pensar, a través de este nivel investigativo se pueden crear estrategias hacia el fomento y la promoción de cambios positivos dentro de la población, identificando claramente las ventajas que podría traer para sí mismos, de forma casual y objetiva para con cada individuo y la sociedad.

Este nivel se ha definido desde los aportes teóricos recaudados desde el principio de la investigación, como resultado de un amplio bagaje experimental y analítico en el que el equipo de trabajo se ha identificado con ciertos tópicos investigativos que han determinado el camino a seguir durante la proyección de la misma.

Sin dejar de lado los propósitos con la comunidad, de hallar necesidades específicas y diseñar las pautas de acción a implementar durante el proyecto, es necesario seguir invirtiendo tiempo y recursos al diagnóstico y la descripción de características previas que dictan el futuro de la investigación, así como lo afirma Tamayo y Tamayo (2006), la forma de investigación aplicada se encuentra ligada a los descubrimientos y aportes teóricos, es la aplicación de la investigación a problemas concretos.

Aparte de ofrecer algunos antecedentes a otros proyectos, el objetivo principal de la investigación es identificar las causas y los efectos de las tecnologías dentro del proceso pedagógico de la población en mención, por lo que no se busca establecer hipótesis, sino describir comportamientos y características de los individuos, en concordancia con Tamayo y Tamayo (2006), la forma de investigación descriptiva se dirige a su aplicación inmediata y no al desarrollo de teorías.

### 3.4. Población y Muestra

Población	Muestra
<p>La Institución Educativa Liceo del Llano, es uno de los 5 planteles educativos del municipio de Arauquita, el cual cuenta con alrededor de <b>1.400 estudiantes</b>, que cursan desde preescolar, pasando por la básica primaria, básica secundaria y educación media, además de algunos programas de educación para adultos; aun</p>	<p>La Institución Educativa se divide en 4 sedes, de las cuales se ha escogido la sede Simón Bolívar como la más acorde con los objetivos de la investigación, comprendida por 341 estudiantes. En esta localidad se manejan los grados de la básica primaria, comprendida en aquel ciclo que se extiende desde primero a</p>

así, su promedio de población se encuentra entre los 4 y 18 años de edad. quinto grado de escolaridad, cuyas edades oscilan entre los 6 y los 10 años de edad. Del nivel de educación primaria ha salido la muestra, determinada entre los: 31 estudiantes de tercer grado y 1 docente encargado.

Tabla 1. Población y muestra

### 3.5. Cronograma

#### CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES 2021

PROYECTO	LAS TIC COMO HERRAMIENTA DE PEDAGOGÍA CRÍTICA		A través del siguiente cronograma se definen las fases del proyecto, basadas en las fechas, instrumentos y descripción de las actividades que se realizarán con los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Liceo del Llano, sede Simón Bolívar.
RESPONSABLES	DIANA ROCÍO CARREÑO PABÓN JUAN LEONARDO HERNÁNDEZ		

FASE DEL PROYECTO	INICIAL	FINAL	DESCRIPCIÓN
FASE 1	26.02.2021	26.02.2021	Presentación del equipo de trabajo y socialización de los objetivos del proyecto.
FASE 2	01.03.2021	22.03.2021	Realización de talleres y observación no participante.
FASE 3	29.03.2021	31.03.2021	Entrevistas semi-estructuradas.
FASE 4	12.04.2021	12.04.2021	Sociodrama y observación no participante.
FASE 5	19.04.2021	21.05.2021	Análisis y triangulación de resultados
FASE 6	24.05.2021	28.05.2021	Socialización de resultados con la población.

FEBRERO							MARZO							ABRIL							MAYO						
L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7				1	2	3	4							
8	9	10	11	12	13	14	8	9	10	11	12	13	14	5	6	7	8	9	10	11	3	4	5	6	7	8	9
15	16	17	18	19	20	21	15	16	17	18	19	20	21	12	13	14	15	16	17	18	10	11	12	13	14	15	16
22	23	24	25	26	27	28	22	23	24	25	26	27	28	19	20	21	22	23	24	25	17	18	19	20	21	22	23
							29	30	31					26	27	28	29	30			24	25	26	27	28	29	30
																					31						

Ilustración 1. Cronograma de actividades

### 3.6. Técnicas e Instrumentos de Recolección y Análisis de Datos

#### Instrumento 1.

Observación no participante

#### Talleres.

#1: Realidad dibujada.

**Objetivo:** Identificar la percepción de los estudiantes frente casos de discriminación, a través de un recurso gráfico como medio de expresión.

**Descripción:** A través del grupo de clases en WhatsApp, se dejarán a disposición de los estudiantes 5 diferentes cuentos sobre discriminación social, de los cuales, pueden escoger uno de ellos, o si así lo consideran, buscar un cuento adicional de otra fuente, siempre y cuando cumpla con la misma temática. Esto, como una forma de dar libertad en el uso de los dispositivos como herramienta de ayuda en actividades académicas, además de permitir un diagnóstico mayor sobre el manejo de las mismas.

Luego de elegir, leer y analizar el cuento, el estudiante deberá realizar un dibujo plasmando su opinión y/o reflexión acerca de lo expuesto en el texto, en donde puede utilizar los instrumentos que requiera como plumones, colores, marcadores, e incluso si así lo prefiere, aplicaciones móviles como bloc de notas, Paint, Power Point, Word, herramientas de dibujo, entre otras.

El trabajo en mención se debe realizar dentro de la misma hora de la clase con la cámara encendida, y lo enviarán a los miembros del proyecto para su respectivo diagnóstico y análisis.

**Recursos:**

- Físicos:
  - Colores, marcadores o plumones.
  - Hoja de papel, agenda o cuaderno.
- Humanos:
  - Docente encargado (apoyo)
  - Estudiantes
  - Equipo de trabajo

- Tecnológicos
  - Dispositivo móvil

Presupuesto:

<b>Descripción</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Valor</b>
Aula virtual	1	\$ 0
Materiales de trabajo (hojas, colores, marcadores, etc.)	1	\$ 0
<b>TOTAL</b>		<b>\$ 0</b>

*Tabla 2. Presupuesto taller #1*

## **#2: Final... ¿Feliz?**

Objetivo: Reconocer el nivel de creatividad y criticidad de los estudiantes frente a una situación de discriminación por clase social.

Descripción: Se presentará el inicio de un cuento a los estudiantes durante la hora de clase, dicho escrito contará únicamente con el inicio y el nudo de una situación en específico, la cual involucrará problemáticas como la discriminación por clase social y estatus económico.

La actividad consiste en que los alumnos creen un título para la historia, y luego de esto, plasmen el final que consideren más adecuado para lo narrado allí mismo. La extensión de este ejercicio no debe superar los dos párrafos de 5 líneas cada uno, a manera de incentivar a los participantes a que creen una solución rápida y efectiva para los involucrados, fortaleciendo su capacidad crítica y creativa frente a problemáticas formales. Finalmente deberán dejar una enseñanza o moraleja con el final creado.

## Recursos:

- Físicos:
  - Colores, marcadores o pulmones.
  - Hoja de papel, agenda o cuaderno.
- Humanos:
  - Docente encargado (apoyo)
  - Estudiantes
  - Equipo de trabajo
- Tecnológicos
  - Dispositivo móvil

## Presupuesto:

<b>Descripción</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Valor</b>
Aula virtual	1	\$ 0
Materiales de trabajo (hojas, colores, marcadores, etc.)	1	\$ 0
<b>TOTAL</b>		\$ 0

*Tabla 3. Presupuesto taller #2*

Evaluación:

DIARIO DE CAMPO PARA OBSERVACIÓN NO PARTICIPANTE		
Actividad o Personas observadas	Taller #1: Final... ¿Feliz? Estudiantes de tercer grado, Institución Educativa Liceo del Llano.	Fecha: Hora:
Investigador (es) / Observador (es)	Juan Leonardo Hernández, Diana Rocío Carreño Pabón	
Objetivo/pregunta investigativa (si ya la tiene, de lo contrario deje en blanco)		
Situación (Aquí vale la pena describir el contexto en el que aparece a quién o qué se observa. Muchas veces, esto obedece a una situación política, económica, cultura, sanitaria, etc.)		
Lugar-espacio		
Técnica aplicada	Observación No Participante (ONP): Diario de Campo	
Personajes que intervienen		
Observaciones.		

Ilustración 2. Técnica de recolección

### **#3: Micro test: Yo Decido**

Objetivo: Identificar el concepto que tiene el alumnado sobre lo correcto e incorrecto, incluso si se hace a través de un dispositivo móvil.

Descripción: Se pondrán a disposición de los estudiantes, tres diferentes casos sobre ciber-bullying aplicados a la realidad académica actual, sobre los cuales deberán responder una pregunta en cada historia, haciendo alusión al actuar de ellos si estuviesen involucrados en tal situación.

Las preguntas tendrán opciones de respuesta en la modalidad de ABCD, en las cuales se estarán diversificando entre las cosas correctas, incorrectas y neutras que se pueden aplicar al caso, incluyendo la influencia de las TIC en la forma de pensar y actuar de cada estudiante frente a situaciones concretas.

La actividad se realizará de manera virtual, por lo que se plasmará dicha actividad en un documento PDF, y este será devuelto al docente de clase.

## Recursos:

- Físicos:
  - Colores, marcadores o pulmones.
  - Hoja de papel, agenda o cuaderno.
- Humanos:
  - Docente encargado (apoyo)
  - Estudiantes
  - Equipo de trabajo
- Tecnológicos
  - Dispositivo móvil
  - Imágenes de los muñecos

## Presupuesto:

<b>Descripción</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Valor</b>
Aula virtual	1	\$ 0
Materiales de trabajo (hojas, colores, marcadores, etc.)	1	\$ 0
<b>TOTAL</b>		<b>\$ 0</b>

Tabla 4. Presupuesto taller #3

## Evaluación:

DIARIO DE CAMPO PARA OBSERVACIÓN NO PARTICIPANTE		
Actividad o Personas observadas	Taller #3: El bueno & el malo. Estudiantes de tercer grado, Institución Educativa Liceo del Llano.	Fecha: Hora:
Investigador (es) / Observador (es)	Juan Leonardo Hernández, Diana Rocío Carreño Pabón	
Objetivo/pregunta investigativa (si ya la tiene, de lo contrario deje en blanco)		
Situación (Aquí vale la pena describir el contexto en el que aparece a quién o qué se observa. Muchas veces, esto obedece a una situación política, económica, cultura, sanitaria, etc.) Lugar-espacio		
Técnica aplicada	Observación No Participante (ONP): Diario de Campo	
Personajes que intervienen		
Observaciones.		

Ilustración 3. Técnica de recolección

**#4: El Juez**

Objetivo: Permitir al estudiante tomar el rol de juez y decidir sobre un proceso de resolución de conflictos.

Descripción: Se entregará al estudiante un caso sobre ciber-bullying o ciber-acoso, donde podrá identificar involucrados, causas y medios por donde se produce tal situación. El alumno deberá analizar lo sucedido, y designar responsabilidades de los personajes en cuestión, como los culpables, víctimas, responsables, indiferentes; además de aportar una posible solución.

Adicional a esto, el estudiante deberá dictar cuál sería la sanción a impartir a los culpables, la manera de reparar a la víctima y cómo retomar la normalidad entre los personajes involucrados. Finalmente, los estudiantes deberán debatir sobre la mejor decisión y llegar a una concertación colectiva en donde se coincida en la mejor forma de actuar frente a este tipo de situaciones.

## Recursos:

- Físicos:
  - Colores, marcadores o pulmones.
  - Hoja de papel, agenda o cuaderno.
- Humanos:
  - Docente encargado (apoyo)
  - Estudiantes
  - Equipo de trabajo
- Tecnológicos
  - Dispositivo móvil

## Presupuesto:

<b>Descripción</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Valor</b>
Aula virtual	1	\$ 0
Materiales de trabajo (hojas, colores, marcadores, etc.)	1	\$ 0
<b>TOTAL</b>		\$ 0

*Tabla 5. Presupuesto taller #4*

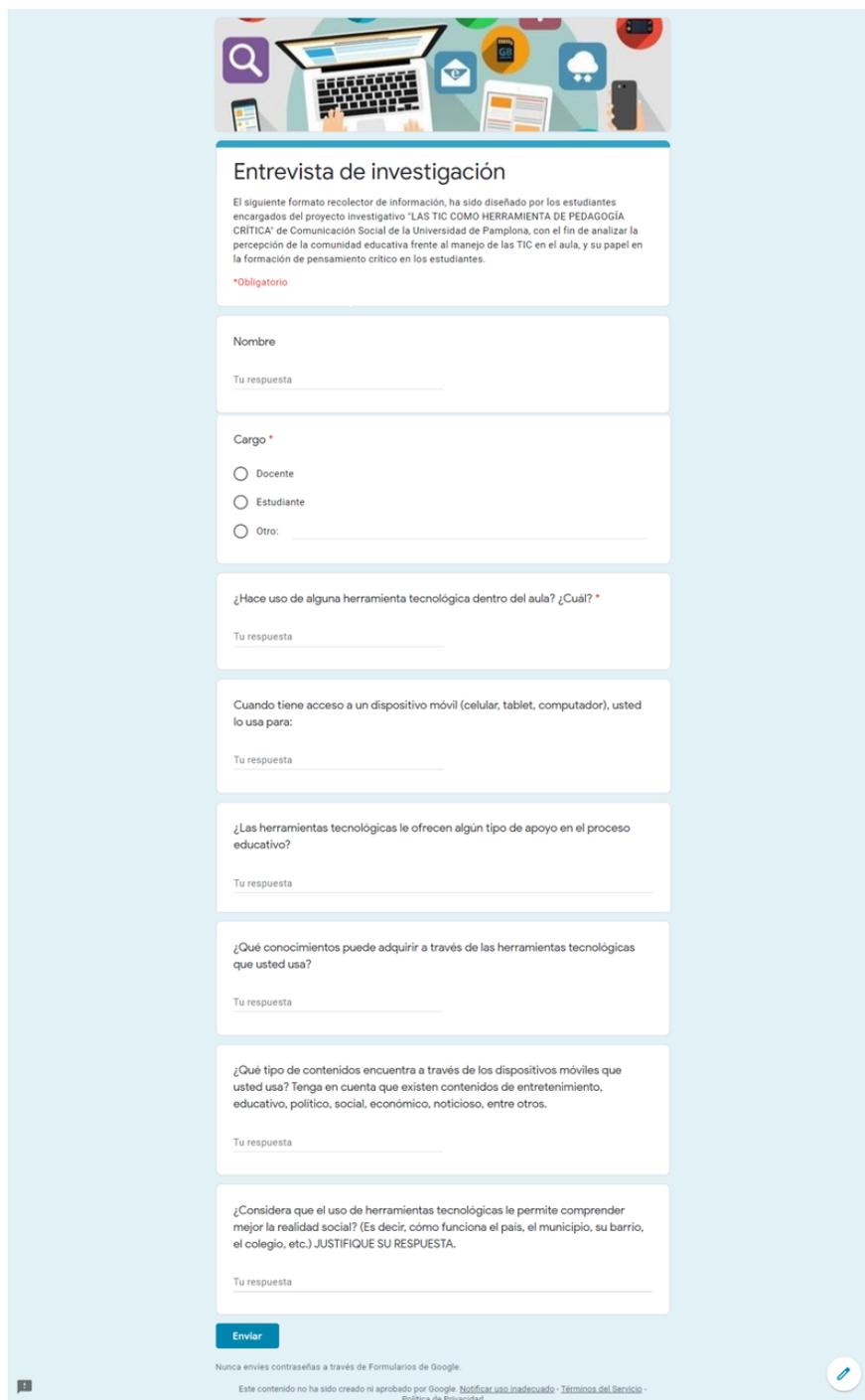
## Evaluación:

DIARIO DE CAMPO PARA OBSERVACIÓN NO PARTICIPANTE		
Actividad o Personas observadas	Taller #4: Juez por un día Estudiantes de tercer grado, Institución Educativa Liceo del Llano.	Fecha: Hora:
Investigador (es) / Observador (es)	Juan Leonardo Hernández, Diana Rocío Carreño Pabón	
Objetivo/pregunta investigativa (si ya la tiene, de lo contrario deje en blanco)		
Situación (Aquí vale la pena describir el contexto en el que aparece a quién o qué se observa. Muchas veces, esto obedece a una situación política, económica, cultura, sanitaria, etc.)		
Lugar-espacio		
Técnica aplicada	Observación No Participante (ONP): Diario de Campo	
Personajes que intervienen		
Observaciones.		

Ilustración 4. Técnica de recolección

## Instrumento 2.

- Entrevista semiestructurada (Respuesta abierta).



**Entrevista de investigación**

El siguiente formato recolector de información, ha sido diseñado por los estudiantes encargados del proyecto investigativo 'LAS TIC COMO HERRAMIENTA DE PEDAGOGÍA CRÍTICA' de Comunicación Social de la Universidad de Pamplona, con el fin de analizar la percepción de la comunidad educativa frente al manejo de las TIC en el aula, y su papel en la formación de pensamiento crítico en los estudiantes.

**\*Obligatorio**

Nombre

Tu respuesta \_\_\_\_\_

Cargo \*

Docente

Estudiante

Otro: \_\_\_\_\_

¿Hace uso de alguna herramienta tecnológica dentro del aula? ¿Cuál? \*

Tu respuesta \_\_\_\_\_

Cuando tiene acceso a un dispositivo móvil (celular, tablet, computador), usted lo usa para:

Tu respuesta \_\_\_\_\_

¿Las herramientas tecnológicas le ofrecen algún tipo de apoyo en el proceso educativo?

Tu respuesta \_\_\_\_\_

¿Qué conocimientos puede adquirir a través de las herramientas tecnológicas que usted usa?

Tu respuesta \_\_\_\_\_

¿Qué tipo de contenidos encuentra a través de los dispositivos móviles que usted usa? Tenga en cuenta que existen contenidos de entretenimiento, educativo, político, social, económico, noticioso, entre otros.

Tu respuesta \_\_\_\_\_

¿Considera que el uso de herramientas tecnológicas le permite comprender mejor la realidad social? (Es decir, cómo funciona el país, el municipio, su barrio, el colegio, etc.) JUSTIFIQUE SU RESPUESTA.

Tu respuesta \_\_\_\_\_

**Enviar**

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.  
Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google. [Notificar uso inadecuado](#) - [Términos del Servicio](#) - [Política de Privacidad](#)

Ilustración 5. Segundo instrumento

### **Instrumento 3, Podcast**

Objetivo: Construir una realidad formal a partir de las concepciones individuales de los estudiantes, hacia la formación de un relato colectivo.

Descripción: Dentro de la clase de la asignatura de sociales, se pedirá a los estudiantes que se conecten al aula virtual, en donde se les presentará una situación, la cual será narrada a través de una pieza sonora, en donde uno de los integrantes de la clase, deberá permanecer atento a lo que se encuentra escuchando, para posteriormente responder una serie de preguntas que estarán plasmadas en un taller entregada con anterioridad a la clase.

El ejercicio se realizará varias veces dentro de la misma clase, con situaciones y temáticas diferentes, en donde el docente también será partícipe. El director de la actividad junto con los estudiantes, buscarán responder con asertividad y de forma consciente a las incógnitas que lo enfrentarán a temas éticos, morales, religiosos y hasta políticos, en los que se pondrá en juego las habilidades cognitivas y el desarrollo de capacidades críticas para encontrar una solución objetiva a la problemática expuesta desde el principio.

#### Recursos:

- Físicos:
  - Colores, marcadores o pulmones.
  - Hoja de papel, agenda o cuaderno.
- Humanos:
  - Docente encargado (apoyo)
  - Estudiantes
  - Equipo de trabajo
- Tecnológicos

- Dispositivo móvil

Presupuesto:

Descripción	Cantidad	Valor
Aula virtual	1	\$ 0
Materiales de trabajo (hojas, colores, marcadores, etc.)	1	\$ 0
<b>TOTAL</b>		\$ 0

Tabla 6. Presupuesto instrumento #3

## Capítulo IV. Resultados de la Investigación

### Instrumento 1: Talleres

#### Taller #1: Realidad dibujada

*Con una muy buena noticia se levantó Juanito, la tía Martha que vivía muy lejos llegaría de visita y estaría esperándolo en su casa cuando él saliera del colegio, así que se levantó más temprano de lo normal, desayunó y salió espavorido hacia sus clases de la mañana.*

*Al llegar al colegio, se encontró con sus compañeros, tomaron onces al salir al descanso y se sentaron en el patio a mirar a los demás estudiantes. Pasó Mauricio, un niño de piel morena y cabello muy oscuro, Juanito y sus amigos empezaron a burlarse de él, haciendo bromas muy ofensivas por el color de su piel, además de herir los sentimientos de Mauricio, hicieron que los demás se unieran a la burla.*

*Terminó el día de escuela y Juanito se subió de primeras al bus para ir de regreso a su casa, su Tía Martha le aseguró esperarlo con una gran sorpresa, y vaya que se la llevaría...*

*A la entrada de su casa vio un coche de bebé, a lo que prestó muy poca atención del afán que tenía de entrar. La gran sorpresa la tendría su tía en sus brazos, ¡era Luciana! Su nueva*

*prima. Al ver la pequeña Luciana, se dio cuenta que era de piel morena igual que Mauricio, ¡qué graves recuerdos se le vinieron a Juanito!*

*Pasó un gran fin de semana con su prima Luciana, disfrutó al lado de ella y comprendió que era igual a él, a sus compañeros y a toda su familia. Al regresar al colegio, pidió excusas a Mauricio, le invitó a compartir con sus amigos y pasaron muchos descansos juntos, aprendió que ni el color de piel ni cualquier otra característica, es excusa para burlarnos de los demás.*

***Ejercicio: Realiza un dibujo sobre tu opinión y cómo actuarías si tú fueses Juanito.***

### **Análisis**

Realidad dibujada, es un taller que expone a los estudiantes un caso construido sobre el racismo en la escuela, presentando personajes y situaciones concretas en las que fácilmente el lector se puede envolver y sentirse parte de la historia, como una forma de involucrarlo directamente y permitir la realización de un ejercicio más sensato frente al objetivo de la actividad.

Cuando se pide al niño que realice un dibujo, se hace con la finalidad de encontrar signos que a través de las letras se harían difíciles de hallar, pues los estudiantes siempre buscarán escribir lo que ante la percepción de sus padres y el docente sea lo éticamente correcto. Para Lowenfeld (1980), “El dibujo se originó a partir de dos necesidades del hombre; la primera como forma de expresión de sus ideas y sentimientos, y la segunda como necesidad de comunicación”.

El tema del taller era principalmente el racismo, como complemento del eje central del proyecto: *las problemáticas sociales*; teniendo en cuenta el indecoroso factor anti ético que se ha venido sembrando en la sociedad, sobre los prejuicios y la desestimación del valor humano, poniéndolo en sentencia de acuerdo a características físicas o sociales que determinan el nivel de respeto que merece una persona.

En la tendencia hallada de las respuestas de los alumnos, se puede inferir que hacen relación del racismo con aspectos mayores como la cultura, las creencias y el respeto al valor humano sin tener en cuenta características físicas y demás particularidades que construyen la diversidad social.

En el apartado textual, se logran reunir pocos argumentos que den cuenta del pensamiento crítico individual del alumnado, mientras que, centrándose en la parte gráfica se encuentran detalles que aportan hacia la identificación del concepto no solo de racismo, sino de la convivencia entre heterogeneidad, como factor fundamental en la primera infancia y la escuela siendo el primer contacto con el mundo exterior.

Las creencias personales de los niños, se construyen a partir del aprendizaje innato y la asimilación del comportamiento de sus mismos padres, pues, para Robert Gagné, el aprendizaje tiene una naturaleza social e interactiva, producida a partir de la interacción de la persona con su entorno, ya sea familiar, educativo y social en general.

Es así, como juega un papel importante la virtualidad y la realización del ejercicio desde casa bajo la supervisión de los padres, contrario a lo que pudiese tomarse como desventaja hacia los objetivos del taller, es un aspecto positivo el que sus formadores por excelencia orienten desde la teoría lo política y éticamente correcto, dictaminando lo que se debe llevar a la práctica más adelante, pues, si desde los ejercicios académicos se fomenta el respeto a la diversidad, no se puede cruzar la puerta para hacer lo contrario, creando una responsabilidad mutua entre padres e hijos.

En este mismo orden y distribuyendo un poco la responsabilidad sobre la educación y la formación de pensamiento crítico, es casi que obligatorio tratar el tema de terceros elementos

que ejercen fuerza sobre la enseñanza y construcción de ideales, como la televisión, la música, las redes sociales y la internet en general. Para Siemens (2004) “Ya no es posible experimentar y adquirir personalmente el aprendizaje que necesitamos para actuar, ahora nuestras competencias derivan de la tecnología y el establecimiento de conexiones como actividades de aprendizaje”, asignando aún mayor responsabilidad al instrumentalismo y los aparatos tecnológicos de un posible déficit en los avances de la educación.

De esta forma y aludiendo al primer taller implementado, se dieron los primeros pasos hacia la enseñanza y sobre todo al manejo de las diferencias y los prejuicios raciales desde una edad temprana, utilizando las TIC no solo como canal, sino como una estrategia para la formación de pensamiento crítico a través de la credibilidad y confianza que están generando para los niños las tecnologías y las redes sociales.

Aunque la mayoría de las respuestas fueron positivas e indujeron hacia la determinación de que el racismo no es un problema que esté presente en la comunidad, es necesario seguir tratando el tema a través de otros ejercicios un poco más dinámicos que permitan llevar a la práctica lo expuesto en el taller, convirtiéndolo en una premisa cotidiana que, desde la individualidad de cada estudiante los encamine hacia la construcción de una cultura inclusiva, llevándolos a actuar de forma correcta por convicción, y no por exigencias pedagógicas.

### **Taller #2: Micro test, Yo Decido.**

- 1. Imagina que, a tu grupo de WhatsApp de la clase, llegó una imagen de una de tus compañeras en la que se están burlando por haberse caído a la salida del colegio. ¿Tú cómo reaccionarías?*

- a. *Como me hace gracia, la comparto con los otros grupos para que todos conozcan la situación embarazosa de mi compañera.*
  - b. *Les pido que la borren, ya que está en juego la integridad de mi compañera.*
  - c. *Soy indiferente, prefiero no hacer comentarios y dejar que la foto se siga difundiendo.*
  - d. *Le escribo a mis profesores para que se hagan cargo del asunto.*
2. *Estás hablando con uno de tus amigos de clase, y él te cuenta que uno de sus mayores miedos son los globos de las fiestas, eso te genera mucha gracia. ¿Qué haces en este caso?*
- a. *Envío el chat a otros compañeros para que podamos divertirnos juntos de esta particular historia.*
  - b. *Guardo su secreto y trato de ayudarlo a vencer su temor.*
  - c. *Prefiero no opinar del tema y hacer como si jamás me hubiera contado nada.*
  - d. *Le cuento a sus padres para que ellos puedan ayudarlo.*
3. *En la hora del descanso, uno de los estudiantes de tu grado comparte por WhatsApp a sus amigos un nuevo apodo para uno de sus compañeros, el sobrenombre hace referencia a su físico y podría afectarlo emocionalmente. ¿Cómo actuarías al respecto?*
- a. *Lo menciono junto con otros compañeros para que resolvamos si vamos a llamarlo por este apodo o no.*
  - b. *Pido a todos que olviden el sobrenombre porque afectaría a mi compañero.*
  - c. *Lo llamaría por su apodo únicamente cuando él no esté presente.*
  - d. *Dejaría que el resto lo llamen así, pero yo lo seguiría llamando por su nombre.*

## **Análisis**

Hablar de moralidad en muchas ocasiones se torna difícil, pues siempre se va a inducir hacia la creación de un manual que dicta lo que es “correcto e incorrecto”, casi que rigiendo a las

personas en su actuar, lo que lo convierte en un tema tedioso y tentativo a omitir. El pensamiento crítico, aunque está ligado a lo moral, busca la reflexión y acción individual a partir de patrones analíticos que llevan a la reacción de acuerdo a lo que se vive y a lo que se piensa frente a una situación, es así como se crea este micro test.

A pesar de las opciones de respuesta cerradas, no se cohibe al estudiante de contestar con libertad, pues se presentan entre dos y tres alternativas que pudiesen parecer correctas pero que arrojan hacia diferentes resultados, permitiendo al equipo de trabajo analizar a profundidad las diferentes formas de actuar de cada participante.

En cada situación, se da la opción al estudiante de determinar si actúa directamente en la búsqueda de la solución, o acude a la intervención de otra persona generalmente mayor, un padre o un docente. Las dos posibilidades parecen adecuadas para cada caso, sin embargo, cuando el niño decide involucrarse de primera mano en los hechos, otorga diversificación en la forma de identificar el nivel de pensamiento y reacción, sin necesidad de acotar que es lo más adecuado.

Por otra parte, cuando la decisión es dejar en manos de otra persona el tratamiento del caso, se logra ver una reacción e incentivo hacia la búsqueda de una solución, prefiriendo no involucrarse de forma directa debido a diferentes factores, temor a no hacer lo correcto, ser juzgado, actuar en vano, entre otros aspectos que llevan al estudiante a refugiarse ante el respaldo de un adulto.

En la amplitud de resultados, también es posible evidenciar algunos focos de indiferencia ante el caso, en el que una pequeña parte de la muestra prefiere no verse implicado, dejando que el conflicto siga o librándose de cualquier responsabilidad, alternativa que se deja a escogencia por medio de una de las opciones de respuesta, por ejemplo:

*Pregunta 3: “En la hora del descanso, uno de los estudiantes de tu grado comparte por WhatsApp a sus amigos un nuevo apodo para uno de sus compañeros, el sobrenombre hace referencia a su físico y podría afectarlo emocionalmente. ¿Cómo actuarías al respecto?”*

*Opción D: “Dejaría que el resto lo llamen así, pero yo lo seguiría llamando por su nombre.” (Número de respuestas en esta opción: 3).*

Aunque no es el objetivo, se hace necesario en este punto acudir a la revisión cuantitativa de las respuestas para dar paso al análisis del nivel de reacción crítica en el alumnado, reiterando que se pusieron a disposición en el micro test diferentes tipos de respuesta en las que bajo la elección del estudiante estaba el actuar personalmente, acudir a un adulto, ser indiferente o convertirse en parte del conflicto.

<b>Tipo de respuesta</b>	<b>Cantidad</b>
Actuar / reaccionar personalmente	18 respuestas
Acudir a un adulto	6 respuestas
Ser indiferente	3 respuestas
Ser parte del conflicto	0 respuestas.

*Tabla 7. Muestra cuantitativa de respuestas*

En la categorización de respuestas no se pretende hacer una observación de las reacciones individuales del estudiantado, sino que, se busca determinar a grandes rasgos la construcción colectiva de resultados que permita establecer el nivel crítico de la comunidad, como un fenómeno de grupo y no una especificidad de cada individuo.

En este sentido, 18 de los 27 estudiantes han decidido actuar directamente desde su convicción en lo que sería la solución a los distintos conflictos expuestos, lo que deja en buena imagen el nivel de criticidad y reacción por parte de los infantes. El aporte que deja el ejercicio se ve reflejado más que en la preparación de pensamiento crítico, es en la formación de ciudadanos certeros y participativos de las premisas sociales a las que se enfrentan en la realidad formal.

Dentro de las facultades que se dan a los estudiantes de este nivel educativo con respecto a la toma de decisiones y convicción de pensamientos, Puche (2000) afirma que “el niño a temprana edad construye de manera autónoma y auto-dirigida su propio conocimiento” no solo aplicado al caso de la resolución de conflictos, sino frente al manejo y codificación de información, para generar acciones que se dicten como correctas desde la parte cognitiva del sujeto.

El pensamiento crítico se puede determinar desde diferentes dimensiones, como la capacidad analítica a partir de la lectura, la formulación de soluciones propuestas desde la teoría, hasta la puesta en práctica de dichos conceptos que se adquieren a partir de la enseñanza escolar, la implementación del proyecto y el diario vivir del estudiante en sus diferentes entornos.

Se considera esta actividad como un complemento bastante acorde a los objetivos del proyecto, dejando como resultados no solamente el diagnóstico del estado de criticidad y capacidad analítica de la población hasta el momento del estudio, sino aportando en la formación y promoción de mentes racionalmente preparadas para el entorno actual.

Finalmente, este ejercicio no se toma como un proceso de educación bancaria, sino como una asimilación de conceptos concebidos a través de las vivencias y situaciones construidas con

un espectro de realismo, que tienen un serio nivel de involucramiento entre los estudiantes y el escenario social, impartido desde el campo educativo.

### **Taller #3: Final... ¿Feliz?**

*Comienza un nuevo día en la escuela, pero este no es un día cualquiera, hoy es la salida anual programada por los profesores. ¡Este año será a Bogotá, qué emoción!*

*Nos reunimos todos a la primera hora de clase, entró la profesora y comenzó a recibir el dinero que nuestros padres habían enviado; cruzamos la mirada hacia Gonzalo, nuestro compañerito que desde temprano había estado muy callado y alejado de todos.*

*Se acercó a la profesora y le dijo algo al oído, ella sólo sonrió y le dijo que estuviera tranquilo, luego, se dirigió a todos nosotros y dijo:*

*- Escúchenme bien niños, los padres de nuestro compañerito Gonzalo no pueden enviarlo al paseo estudiantil, ¿Ustedes proponen alguna solución para que pueda ir con nosotros?...*

*1. Termina la historia en mínimo 10 renglones.*

*2. Crea un título para la historia.*

*3. Escribe una 'moraleja' o enseñanza que haya dejado el final que creaste de la historia.*

### **Análisis**

El complemento ético que se planteó en este taller va enfocado hacia la discriminación socioeconómica, considerada como una de las afecciones a la convivencia y la formación ciudadana de los participantes del estudio. Se plantean diferentes soluciones ante la falta de recursos de uno de sus compañeros para asistir a una salida pedagógica, situación que resulta fácil de asimilar a la realidad.

En este caso, la premisa de pensamiento crítico, se ha dejado inmersa en una historia cotidiana a la que el alumnado puede opinar y formar parte de la misma, sin alta exigencia analítica e interpretativa, aun así, los aportes al diagnóstico y desarrollo del proyecto siguen siendo significativos al terminar la actividad.

Para determinar el nivel crítico del estudiante, no se hace necesario en este taller enfrentarlo a situaciones complicadas que lo relacionen con fenómenos sociales fuertes, pues se busca despertar la creatividad por medio de la escritura y la creación de relatos cotidianos que permitan identificar más allá de una reacción planificada, el comportamiento ético y empático del sujeto de estudio frente a su círculo social.

El cien por ciento de las respuestas arrojaron hacia la intencionalidad de ayudar al compañero, en paralelo con lo esperado por el equipo investigativo, resaltando que es apenas el tercer encuentro con la población, no se cuenta esta actividad como evaluativa del nivel de avance en la pedagogía crítica, sino como un espacio de exploración y reconocimiento de los modelos de comportamiento y el dictamen cognitivo de cada sujeto desde su temprana edad.

Así mismo, por medio de este ejercicio, se lograron identificar posibles líderes y lideresas que propusieron actividades colectivas que encaminaban las circunstancias a buen término, involucrando a los demás compañeros y poniendo en práctica algunas estrategias y valores como el trabajo en equipo, la solidaridad, la unión y la empatía; aspectos que no están lejanos de la criticidad como eje fundamental.

En ese sentido, cabe analizar pregunta por pregunta del taller, teniendo en cuenta que dentro de cada punto se establecieron algunas pautas que permiten identificar diferentes habilidades cognitivas que conforman el trasegar pedagógico y natural del alumnado, entre las

cuales se destacan la redacción, creación de historias, identificación de personajes y circunstancias, comprensión e interpretación.

Principalmente, se ha dejado el fragmento inicial de una historia con trama abierta, para que el estudiante cree el final de la misma, dando la libertad de dar solución o no al núcleo expuesto; las respuestas se diversificaron entre la intervención de terceros, incluyendo a los demás compañeros, padres de familia, docentes y hasta el mismo alcalde, como posibles interventores de resolución.

Entre los escenarios planteados por los estudiantes, se destacan las actividades sociales como rifas, recolectas, obras de teatro, entre otras estrategias que aportan al entramado de alternativas que permiten la adecuación de –como se denomina la actividad- un final feliz. Para el desarrollo de este primer punto, se logra la conexión entre el aspecto cognitivo y actitudinal, en concordancia con lo afirmado por Tamayo (2004): “es necesario establecer la relación entre pensamiento crítico y dinámica interna, promoviendo espacios autorreguladores que permitan hacer más eficiente la articulación hacia el desarrollo de procesos cognitivos conscientes”.

Luego de esto, se requiere dar una denominación a la construcción del texto creado entre el equipo investigativo y el estudiante, a través de un título que resuma en apenas cuatro o cinco palabras aquella historia; espacio que se prestó para la identificación de aspectos culturales y religiosos que inciden en los comportamientos de los participantes del estudio.

Argumentando lo anterior, se hace alusión textual a una de las respuestas obtenidas en el segundo apartado del taller, “Quien no ama, es porque no ha conocido a Dios. Dios es Amor” es el título de uno de los estudiantes para el texto, acudiendo a citas bíblicas como apoyo

académico, incentivando hacia la profundización en el entorno familiar y social como protagonista influyente en la mente del niño.

Como último punto del ejercicio, se pide al alumno que remita una moraleja o enseñanza al lector, para determinar su capacidad cognoscitiva y habilidad de expresión al momento de enviar un mensaje directo hacia otra persona, con una misiva que incite a la reflexión y retroalimentación del planteamiento textual construido, en donde las evidencias arrojan hacia la misma tendencia de respuesta, el alumnado trae a colación el trabajo en equipo y la ayuda al prójimo sin importar las circunstancias.

La implementación de este tipo de taller permite a los estudiantes el desarrollo de capacidades múltiples, dirigidas a la puesta en práctica de aspectos éticos y sociales en un ejercicio pedagógico sin que esté ligado a la rigidez o a la exigencia académica, además de dinamizar el proceso de intervención.

A manera de conclusión, la actividad aporta objetivamente en el afianzamiento con la comunidad, la obtención de resultados y el avance hacia la comprensión del entorno no solo educativo, sino familiar y social, como una forma de entender mejor la realidad en la que como equipo de trabajo se está haciendo inmersión. En cuanto a la pedagogía y la criticidad, son aspectos que se tuvieron en cuenta al momento de la planificación, elaboración y desarrollo del ejercicio, manteniéndolo como tópico central del estudio.

Se evidencia de forma clara la progresividad en términos de consolidación del proyecto en la comunidad por parte de docentes, padres de familia, acudientes y estudiantes, los cuales hacen, forman y toman parte de la investigación con propiedad; adecuando sus facultades

académicas a la intervención de los miembros investigadores como formadores de pedagogía crítica.

#### **Taller #4: El Juez**

*Rosana, era la niña más divertida de la primaria, tenía bastantes amigos con los que compartía en muchos momentos, era muy común encontrarla en el descanso charlando, riendo, compartiendo las onces o jugando en diferentes grupos de niños de distintos grados. No contaba con unos amigos fijos, siempre andaba de aquí para allá, jugueteando y haciendo travesuras a todos, lo que causaba una especie de molestia entre varios de la escuela.*

*Contaba con una particularidad, y es que sus padres la dejaban usar celular sin restricciones desde segundo grado, por lo que presumía sobre sus compañeros que no tenían teléfono o que tenían uno de menor calidad. Compartía fotografías, escuchaba música a alto volumen, realizaba llamadas, creaba perfiles en redes sociales, entre otras acciones que comenzaron a hartar a los demás.*

*Retomando las clases luego de vacaciones, Valeria llegó a la escuela con un celular nuevo, por lo que Rosana la buscó para que se hicieran más amigas de lo normal; al cabo de algunos días, tenían tanta confianza que hasta intercambiaban de teléfono durante las clases. En una tarde, Valeria encontró unas conversaciones de Rosana en las que se burlaba de ella, presumiendo que su celular era mucho mejor y que se hablaban por conveniencia, entre otros comentarios que afectaron seriamente los sentimientos de la pequeña Valeria, lo que la llevó a cobrar venganza por lo sucedido.*

*En ese mismo instante, tomó su celular y creó un grupo de amigos en Facebook, en el que solicitaba a todos sus compañeros se unieran para compartir contenido y comentarios del mismo tipo: odiar a “Rosana La Presumida”. El grupo se hizo popular en tan solo dos días, nadie sabía quién lo había creado pero lo que se publicaba allí, se difundía rápidamente por toda la primaria.*

*Rosana estaba enterada de todo, y no quería ir a la escuela, sus padres aún no sabían lo que estaba sucediendo, hasta que su mejor amigo Alejandro se acercó a la casa para ponerles al tanto de lo ocurrido en la red social y en el colegio.*

*Sus padres inmediatamente, la retiraron de la escuela y la llevaron a otra más lejana, en donde no pudiera volver a compartir con sus antiguos compañeros de estudio, pidieron a Rosana más discreción con el uso del celular y comenzaron a controlar más lo que ella compartía en las redes.*

*Valeria continuó con el grupo en Facebook, hasta que perdió popularidad, los profesores jamás buscaron saber quién era la culpable de todo, prefirieron recomendar a los padres de familia pedir a sus hijos que abandonaran el grupo e ignorar lo que allí se publicaba.*

### *Taller*

*1. Toma el papel de juez en la anterior historia e identifica:*

*- El/la culpable de lo sucedido es: \_\_\_\_\_*

*- El/la víctima en la historia es: \_\_\_\_\_*

*- ¿Quién actuó de forma indiferente? \_\_\_\_\_*

*- El/los responsables de buscar una solución: \_\_\_\_\_*

*- ¿Quién pudo actuar mejor para evitar lo sucedido? \_\_\_\_\_*

*2. Aplica una sanción para la persona a la que declaraste culpable en el anterior punto.*

*3. ¿Cómo podrías arreglar el daño que se hizo a la persona que declaraste víctima en el primer punto?*

*4. Establece algunas normas para impartir en la escuela y que lo sucedido no se vuelva a repetir.*

### **Análisis**

Para el cierre del segundo instrumento se plantea un último taller en el cual se han involucrado una serie de personajes envueltos en un conflicto en el que las responsabilidades son repartidas, pidiendo al estudiante que asuma el papel de ‘juez’ identificando actores de la confrontación como víctimas, culpables, indiferentes y responsables de solucionar dicha premisa.

En este ejercicio, se exige a grandes rasgos la puesta en práctica de la capacidad crítica e interpretativa del niño, llegando a tal punto de objetividad, que, por primera vez en lo transcurrido del proyecto, se logran resultados ampliamente diversificados, encontrando diferencias entre las opiniones de la comunidad, de acuerdo a los contextos en los que se vive y desde el punto de vista de la situación expuesta.

No se ha determinado una respuesta como correcta o incorrecta, la modalidad de dejar preguntas abiertas permite a los estudiantes contestar bajo su criterio y esto se considera como totalmente válido; lo que de la misma forma el ejercicio permite, es analizar la asimilación del concepto de víctima y culpable en un caso específico, y aún más allá, dar cada uno de esos papeles a un personaje.

Al observar detenidamente las respuestas de tan solo la primera incógnita, es posible evidenciar que el razonamiento y la toma de decisiones del estudiante es dictado desde los conceptos éticos y cognitivos en conjunto con las prácticas discursivas, definidas como la experiencia personal de cada participante, además de ofrecerles la facilidad de asignar responsabilidades sin necesidad de argumentar, permitiendo mayor libertad para que el niño se muestre transparente ante el ejercicio.

La argumentación se hace indispensable a la hora de estudiar el nivel de criticidad en los estudiantes, sin embargo, partiendo de sus simples respuestas es posible determinar si el estudio y análisis del caso se ha hecho efectivo previo a la contestación del taller, agregando que el complemento de las distintas actividades, ha permitido acotar desde varios puntos analíticos dicho entramado.

Un papel importante que juega este taller, es la injerencia con las relaciones sociales desde el pensamiento crítico, se está pidiendo al estudiante que hable desde un puesto privilegiado que el mismo ejercicio le ha otorgado, sin tener repercusión alguna tras sus decisiones; dejando a la duda si al llevar este ejemplo a la realidad, y estableciendo alguna relación entre los involucrados y el 'juez', las disposiciones pudiesen cambiar, siendo esta actitud, una premisa muy lejana de la criticidad.

Llegados a este punto, comienzan a verse reflejados los tópicos que ponen sobre la balanza los avances y las amenazas de lo llevado a cabo por el proyecto, el pensamiento crítico se ha venido trabajando arduamente desde la teoría por medio de ejemplos lo más cercano posible a la realidad, y en este taller se abre la posibilidad de definir la cuantía de resultados logrados hasta tal punto.

Los resultados del estudio para esta sección, han abierto las posibilidades de resolución de conflictos de una forma más integral y objetiva, bajando de ese primer lugar en el que la educación bancaria ha puesto a la dimensión conceptual, ampliando las capacidades cognitivas en conjunción con la enseñanza desde las experiencias personales, y por supuesto, la educación que se adquiere desde casa.

### **Instrumento 2, Podcast.**

Dentro de las amplias herramientas que ofrecen las artes como mediadoras del proyecto entre la pedagogía crítica y las TIC, se ha encontrado en las piezas sonoras un canal de diagnóstico y aprendizaje adecuado para la etapa culminativa del proyecto, de esta forma, se

generó un nuevo espacio virtual de interacción en el que se hallaron importantes aportes afines a los objetivos trazados.

Estratégicamente se ha empleado este instrumento, en aras de cumplir con algunos vacíos que habían quedado en el camino y que se consideran fundamentales dentro del quehacer analítico. En el mismo sentido, Laaser, Jaskilioff y Rodríguez (2010:9) afirman que, los podcasts pueden emplearse en prácticamente todas las disciplinas en los procesos de enseñanza aprendizaje y su uso no se restringe solo a programas de educación a distancia, sino a todas las fases del aprendizaje autónomo.

Adicionalmente, no solo se dejaba a disposición la pieza sonora, sino que se propuso al estudiante actuar frente a lo expuesto y proponer desde su autonomía –palabra clave para el ejercicio- un desenlace. El aprendizaje por medio de la música, los sonidos y la voz dinámica se hizo más sencillo y efectivo, despertando el interés por participar y ofrecer información relevante a la investigación.

Un tema imprescindible en el ámbito de la criticidad es la religión, por tal motivo, ha sido el primer aspecto expuesto en los podcasts, con el ánimo de conocer la opinión y el respeto que desde el alumnado se tiene hacia el mismo, logrando determinar que la influencia familiar y quizá pedagógica aun determinan las decisiones de la población estudiada, es decir, en cuanto a la religión, los padres y profesores inciden –de cierta forma- en las respuestas de los estudiantes.

A pesar que la diversidad de respuestas en este punto es nula, no deja de ser importante para el estudio, pues, permite identificar la falta de autonomía por parte de los estudiantes en cuanto a decidir sobre situaciones que se consideran tradicionales y ‘éticamente’ correctas; ir a

misa es una acción inculcada por la familia y los planes institucionales en Colombia incluyen la religión católica dentro de la carga académica, enseñando inherentemente dicha convicción.

Compromiso y obligación, son las tendencias que se observaron para tal caso, los estudiantes se inclinan por ir a la iglesia porque así lo indica la familia, por responsabilidad, por agradecimiento, entre otros deberes que conllevan a asistir la misa dominical como 99% de las respuestas. No es tal resultado, objeto positivo o negativo, mucho menos un aspecto del que se pueda dictaminar como correcto o incorrecto, simplemente se deja evidencia del hallazgo de la ausencia de criticidad y autonomía en la toma de decisiones respecto a la religión y los deberes que dicha creencia implica.

Retomando la focalización de las TIC, los podcasts fueron el canal más idóneo para la determinación de lo anteriormente mencionado, incorporados dentro de las herramientas pedagógicas, apoyo TIC, medio de aprendizaje y estrategia analítica que no solo dinamizaron el proceso de intervención, como afirman Solano y Sánchez (2010:125) “varias experiencias en contextos de enseñanza ponen de manifiesto que los podcasts han aportado flexibilidad al permitir el acceso a la información sonora desde cualquier dispositivo”.

Por otra parte, el aspecto político también hizo parte del terreno inquiridor que se debía recorrer, por lo que, de una manera muy sutil, se incluyó en uno de los podcasts. El diagnóstico crítico se realiza por medio de tendencias de resultados, pues a través de la metodología de respuestas abiertas, se indagó en los conocimientos sobre personajes de la política y la percepción de los alumnos hacia ellos.

Es de resaltar que fueron mayores las respuestas de conocimiento y percepción de personajes de la política local, que de entornos globales; lo que deja en buena imagen la relación

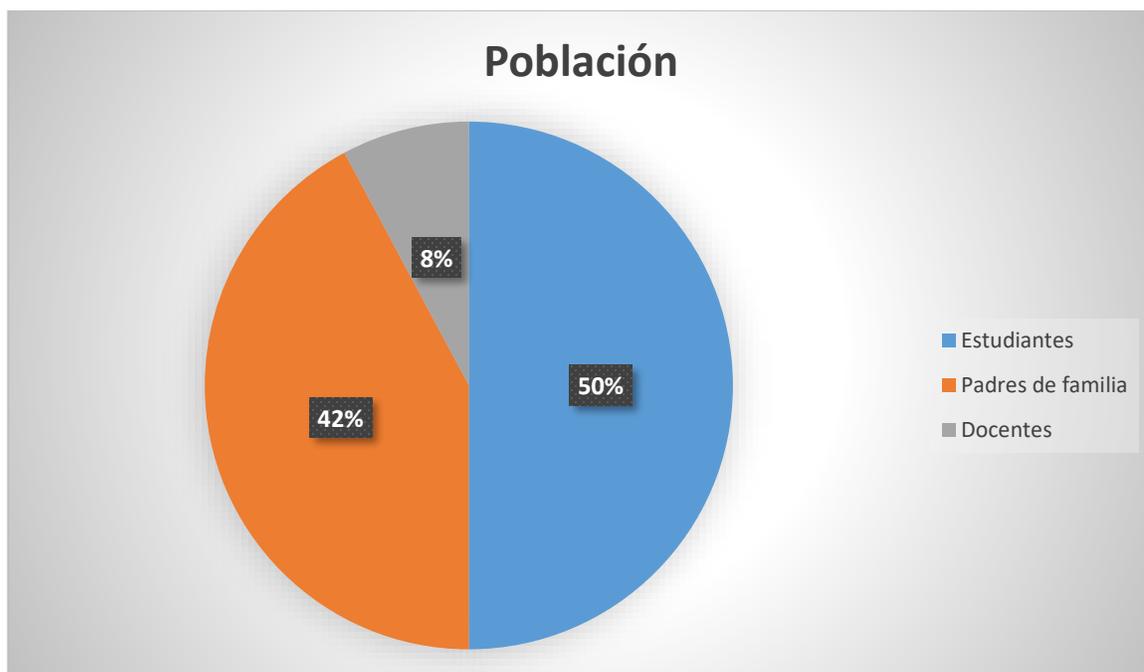
entre los estudiantes y lo que sucede en el contexto departamental. Aun así, se hallaron algunos brotes de inconformidad en los que se asegura que en el país hay desigualdad y que dichos integrantes no están realizando bien su trabajo. Para ambos resultados, se induce que hay cierta influencia por parte del acudiente.

Debido a la alta complejidad que existe en el panorama político nacional e internacional, no se buscó generar ideología o adoctrinamiento al respecto, se considera entonces, simplemente un diagnóstico analítico del estado y conocimiento de los estudiantes de la política como aspecto fundamental de criticidad, dejando simplemente los resultados como base para futuras aproximaciones en el tema.

El uso de podcasts resultó ser una estrategia para promover el conocimiento hacia aspectos sociales un poco alejados de la pedagogía, aprender sobre la realidad formal por medio de piezas sonoras, es una alternativa acorde a las exigencias de la población y sus especificidades educacionales, además de acercar al estudiantado hacia el desarrollo de pensamiento crítico en la comprensión de lo que sucede en los entornos locales y nacionales.

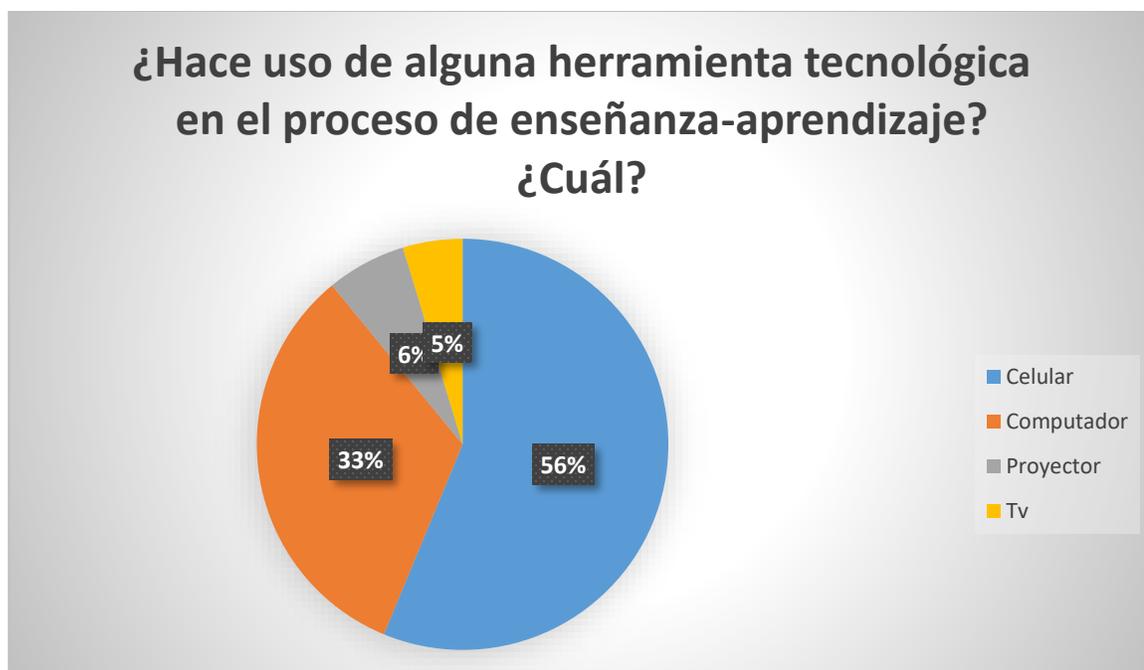
Finalmente, y como lo afirma en su investigación Trujillo (2011) “El uso de esta herramienta digital (podcasts) facilita el aprendizaje colaborativo y cooperativo, además de despertar el interés de aquellos estudiantes con actitudes pasivas”, en donde efectivamente se consiguió la participación activa, igualitaria y equitativa del alumnado, utilizando las piezas sonoras como medio de construcción colectivo de conocimiento, apropiación de contenidos y canal de interacción entre el equipo investigador y la población.

### Instrumento 3, Entrevista semiestructurada.



Gráfica 1. Categoría de población

La muestra elegida para la aplicación del tercer instrumento se ha ampliado, con el fin de conocer la percepción y el nivel de manejo de las TIC para la educación y el aprendizaje además de los estudiantes, por los docentes y los padres de familia, por lo que se ha conseguido reunir 64 respuestas, la mitad de ellas por estudiantes, 27 padres de familia y 7 docentes para la totalidad de la muestra, igualmente involucrada en la búsqueda de resultados para la investigación.



*Gráfica 2. Estadísticas de respuestas*

La aplicación del estudio exigía con alto grado de urgencia que su abarcamiento sea global, involucrando a todos los protagonistas del proceso de enseñanza y aprendizaje, desde las especificidades temporales y causales presentadas durante la implementación del proyecto, en dicho caso, la virtualidad, que hizo aún más participe e importante el rol de los padres y acudientes de cada familia.

De allí, se procede a indagar qué tan empapados están los docentes y los acudientes con las TIC esencialmente en la educación, particularmente con los dispositivos que usan, ya sea sencillamente como canal o como herramienta pedagógica. La diversidad de resultados – teniendo en cuenta que era una pregunta de respuesta abierta- fue muy poca, identificando que 36 miembros de la muestra usan el celular como herramienta predilecta para mediar el proceso, seguido por 21 que utilizan el computador; 4 docentes aseguraron que el proyector es un aliado para enseñar y finalmente, el televisor es usado por 3 integrantes que completan la totalidad de los resultados obtenidos.

Se espera que el uso de herramientas tecnológicas en el aula, genere apropiación y afianzamiento por parte del alumnado para profundizar en el tema del aprovechamiento de las ventajas de estos dispositivos en la educación, dejando como resultado más adelante, no solo la recepción de información por medio de este canal tecnológico, sino la creación de contenidos a través de los mismos.



Gráfica 3. Estadística de respuestas

Es un hecho que la totalidad de la muestra escogida para dicho instrumento cuenta con acceso a un dispositivo móvil, de allí, se desprende la importancia de identificar cuál es el uso esencial que dan al aparato electrónico, resaltando nuevamente que la virtualidad académica incidió en gran manera en los resultados obtenidos.

En este punto comienza a tener sentido la variedad de respuestas, pues se abre espacio a las especificaciones y necesidades de cada persona, teniendo en cuenta que el rol de estudiante, docente y acudiente son totalmente diferentes para tal caso, es decir, que, de acuerdo a la

ubicación geográfica y social, tiene sentido que usen un dispositivo como canal principal de comunicación.

La mayor participación del instrumento, claramente la tuvieron los estudiantes, por lo que el alto porcentaje de respuestas en el uso de dispositivos sea para el aprendizaje, deja en buenos términos la función de dichas herramientas en la educación de la población en mención.

Lo que concretamente se puede hallar en este punto, es que las diferentes acciones educativas que se desarrollan en la institución son mediadas por las TIC. Aun así, no hay una implementación objetiva que permita afirmar que sus beneficios se están aprovechando a cabalidad, sin dejar de ser un gran avance para la brecha social que se preveía en etapas de diagnóstico.

- ¿Las herramientas tecnológicas le ofrecen algún tipo de apoyo en el proceso educativo? ¿Cuál?

Tendencias de respuesta:

- Acceso a información
- Como canal de aprendizaje
- Apoyo investigativo
- Dinamismo e interacción
- Comunicación y facilidad global
- Ruptura de brechas (digitales - sociales)

A primera vista, es fácil identificar que el aporte de estos resultados es significativo para el estudio; a pesar de la dificultad de establecer tendencias de respuesta en una muestra relativamente grande, se toma como objetivo el que las mismas personas hayan concretado cuál

es el apoyo educativo que encuentran en los dispositivos tecnológicos, identificando de entrada, las ventajas y el provecho que están dando desde la especificidad de cada uno de los casos, a partir de sus diferentes roles como educadores y educandos.

A buena marcha se aplica este instrumento, al encontrar respuestas que indican que factores como la investigación y el acceso a información son las premisas fundamentales que se logran por mediación de las TIC, pues, resulta simple la recepción de la información a través de estos dispositivos, pero con los hallazgos hechos en esta pregunta, se determina que estos mismos contenidos son instrumentos para generar nuevas acciones que permiten mejorar el proceso y el entorno educativo.

Para Óscar Martín Centeno (2021) “utilizar este tipo de herramientas (tecnológicas) para dar participación al alumnado, es lo esencial dentro del proceso educacional desde un punto de vista creativo”, en congruencia con una de las tendencias que arrojan que no sólo es un canal de aprendizaje, sino que permite la dinamización e interactividad pedagógica.

- ¿Qué conocimientos puede adquirir a través de las herramientas tecnológicas que usted usa?

Tendencias de respuesta:

- Revisión documental
- Conocimientos académicos
- Actualización constante de información y conocimientos
- Capacitación pedagógica
- Aprendizaje global

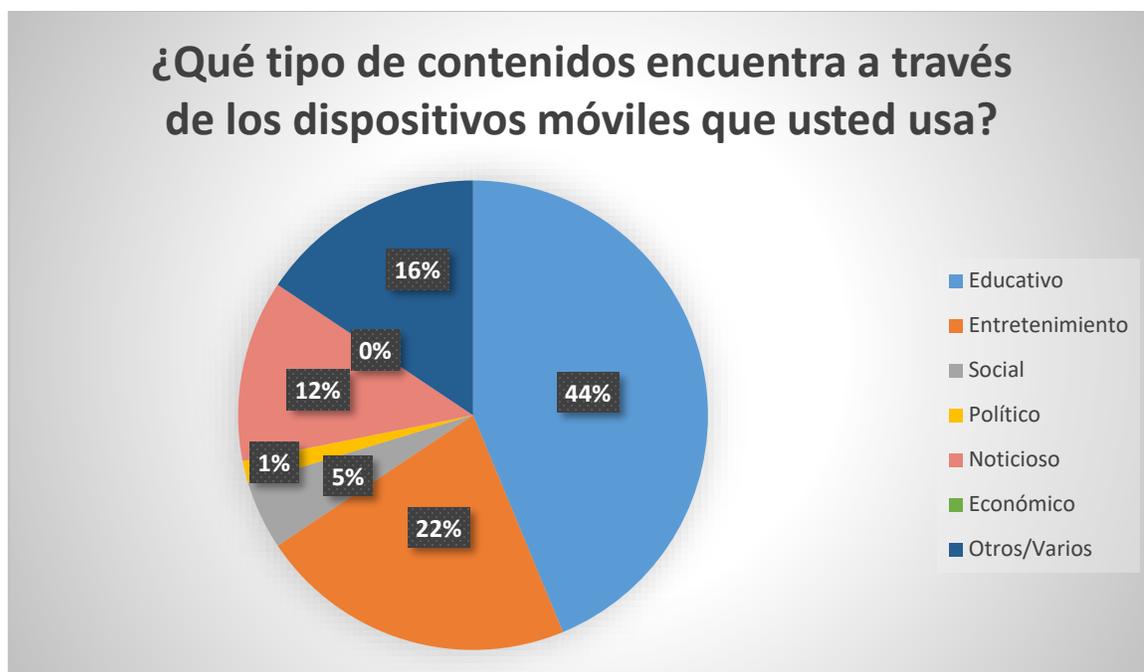
Aprender es una de las acciones que se ejecutan voluntaria e involuntariamente cada día, el tomar un dispositivo móvil y realizar una búsqueda en internet, o revisar las redes sociales y encontrarse con una noticia, es una forma de conocer situaciones sociales, lo que conlleva a

aprender algo, independiente si es educativo o no. Siendo así, el aprender por medio de los aparatos electrónicos es una realidad, lo que se debe observar en este caso, es que la población lo reconozca y se permita plasmarlo textualmente en una respuesta corta, objetivo que se da por cumplido.

La criticidad influye en el actuar, la interpretación, la toma de decisiones y por supuesto, el manejo que se da al aprendizaje adquirido. Cuando dicho aprendizaje se da a través de una herramienta tecnológica con la que el estudiante está afianzado, la comprensión de los mecanismos de enseñanza mediados por las TIC permite el desglose de cualquier idea de forma efectiva.

Es así, como se consigue que la población se percate del aprendizaje constante al que está expuesto con el manejo continuo de herramientas tecnológicas, de forma que se llame a la reflexión, en términos de mejorar y aumentar el aprovechamiento consciente que se da a dichos instrumentos, ya sea como mecanismo de apoyo pedagógico o como fuente de información.

Por último, es de resaltar que la mayor tendencia identificada ha sido el conocimiento académico, pues el cuerpo estudiantil ve en las TIC un canal de aprendizaje esencial y confiable de información de las diferentes áreas pedagógicas; sin embargo, se pueden identificar otras ventajas como la revisión documental, que se da por medio de las nubes de almacenamiento; la capacitación pedagógica, arrojada por los docentes; y finalmente, el aprendizaje global, como el consumo de contenidos de cualquier índole en internet.



*Gráfica 4. Estadística de respuestas*

Es importante comenzar recalcando que el uso de celulares y otros dispositivos desde temprana edad, ha causado una transformación inmediata esencialmente en el ámbito educativo, convirtiendo estos aparatos en un apoyo técnico más que en una herramienta pedagógica. Encontrar información en internet por medio de las TIC, no es aprender a través de ellas, si solo se está haciendo una transcripción de lo hallado, o una lectura rápida que deja al aire el trasfondo de lo que realmente puede aportar la tecnología a lo cognitivo.

Cuando el 44% de la muestra asegura encontrar contenido educativo en los dispositivos, se generan diferentes incógnitas sobre su motivación de búsqueda, la interpretación, aprovechamiento y comprensión –ya sean previas o posteriores- de dicha información; para la determinación del papel que está jugando las TIC en la población desde lo educacional.

En segunda instancia, se encuentra el entretenimiento como contenido predilecto por la comunidad, llevando a los porcentajes más bajos la información social, política, noticiosa y

económica, consideradas por el estudio como esenciales dentro de la formación de pensamiento crítico, aun desde temprana edad.

La respuesta estratégica que se propone desde el presente análisis, es la presentación de información poco interesante desde el punto de vista estudiantil, de forma más dinámica e interactiva, con el fin de despertar el interés por los temas sociales que determinan la realidad actual del entorno a mediana y gran escala, involucrando al alumnado en ámbitos glociales de alta relevancia para el desarrollo de pensamiento crítico.



Gráfica 5. Estadística de respuestas

La clave de la educación es sin duda, transmitir conocimientos para aplicarlos a la realidad, y drásticamente se acaba de evidenciar que no se está logrando este objetivo por completo. Los contenidos están, los encuentran y hacen uso de ellos, pero no están causando cambios en la población, o por lo menos no hay una identificación consciente de la información otorgada por las herramientas tecnológicas que le hagan sentir a la comunidad estudiantil que

dichos contenidos pueden ser utilizados para el aprendizaje significativo, el cambio progresivo y por supuesto, el desarrollo de pensamiento crítico.

Despertar el interés por la búsqueda de información, como algo emocionante no lo hará ver como un deber académico, es una de las premisas que encaminarían hacia la pronta solución y el avance de ese 44% de la muestra que no se siente apoyada por la tecnología para la comprensión de la realidad social. Esto puede ser ocasionado por la falta de orientación en el proceso, y muy seguramente, la baja comprensión y retroalimentación de los contenidos encontrados.

Si la mayor cantidad de contenido que encuentran en internet los estudiantes, es información educativa, ¿Por qué no les permite comprender mejor la realidad social? La respuesta es la misma falencia presentada por la ausencia de motivación e interés investigativo, junto con la falta de interpretación informativa que conlleva al alumnado a aplicar dichos conceptos a una realidad formal, contrario a las situaciones expuestas en otros ejercicios, en los que se exigía su intervención y que dejaron buenos resultados.

Es así, como se concluye que el pensamiento crítico de los estudiantes se logra despertar por medio de la estimulación y la puesta en práctica en situaciones concretas, mientras que aplicarlas a circunstancias sociales cotidianas personales o colectivas, exige un mayor esfuerzo y se da paso a la acción momentánea e inconsciente.

### **Triangulación**

El determinante esencial del proyecto es la tecnología como factor de transformación en la educación, y no sería objetivo medir sus resultados a groso modo como positivos o negativos, sino estudiando desde dos perspectivas distintas lo alcanzado en la población y las puertas que se

han abierto hacia la ampliación y extensión de los objetivos proyectados en la intervención con la comunidad.

Asumir el reto de introducir las tecnologías en el aula, no es la necesidad esencial para los modelos pedagógicos actuales –y la situación nacional-, lo que se amerita con urgencia es poner a disposición del estudiantado la tecnología como un medio y no como un fin, de manera que se utilice como complemento académico del alumno, del docente y de la familia, que para el momento de implementación del proyecto actuaba como actor principal en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Siendo así, el incursionar con dispositivos móviles en las clases no es considerado como un avance propio de la investigación, pero sí se lograron dar enfoque sobre su correcto uso y la debida implementación en el aula, por medio de actividades que, sin duda alguna, dinamizaron el proceso educativo, incidiendo de diversas maneras en el entorno social y pedagógico poblacional.

El proyecto se basó en el aprendizaje y la recolección de información por medio de alternativas distintas a la educación bancaria o los métodos cerrados, dando paso a la creación de entornos dinámicos que han dejado buenos índices de objetividad. La puesta en escena de talleres y podcasts, son una herramienta tan distinta pero efectiva, que permitieron que el alumnado otorgara la cantidad necesaria de información para que los resultados de la investigación se pudieran sintetizar de manera profunda y detallada.

En el amplio recorrido hecho por el equipo investigador y su interacción con la comunidad, se han conseguido identificar distintos factores que vale la pena catalogarlos para

determinar su objetividad dentro de los resultados obtenidos, por medio de ciertos rubros que permiten profundizar en el contenido analítico.

El aprendizaje dinámico es uno de los propósitos fundamentales trazados durante la implementación del proyecto, y es que la virtualidad ha llevado el proceso educativo a través de las pantallas, lo que ha obligado a introducir la tecnología en la educación, sin embargo, esto no ha sido suficiente y en la mayoría de los casos no se están cumpliendo los requerimientos para que la educación sea de calidad.

Es así, como se ha logrado identificar por medio de los diagnósticos realizados, que no se debe reemplazar un libro físico por un libro digital para determinar que se ha evolucionado en el proceso, sino que debe existir un complemento más efectivo que permita el funcionamiento cognitivo y el desarrollo pedagógico a través de los dispositivos electrónicos sin alterar la esencialidad académica.

Las actividades desarrolladas durante el proyecto, involucraron en su mayoría aspectos artísticos y dinámicos, que permitieron llevar el proceso de aprendizaje más allá de la transcripción de la teoría y dando paso a la evaluación de conocimientos por medio del dibujo, la escritura, la creatividad y la imaginación, siempre encaminados hacia la resolución de conflictos y el fortalecimiento de pensamiento crítico.

Por medio de la etapa de diagnóstico, se logró determinar que la virtualidad trazó grandes retos para el cuerpo docente, en conjunción con la falta de interés y motivación de los estudiantes por participar en clase, ameritando con alto grado de emergencia una nueva metodología de clase, o por lo menos, la creación e implementación de un espacio creativo que continúe con la

formación pedagógica, en esta ocasión con pilares fundamentales que no se estaban teniendo en cuenta, como la criticidad.

El foco de la investigación encontró un punto en el que decidió centrarse en aumentar el aprendizaje, más que tomar a los estudiantes como instrumento de estudio y análisis, adoptando una metodología de intervención en la que se despertara la curiosidad y la creatividad no solo por aprender, sino por proponer y actuar frente a una realidad expuesta.

Desde la psicología pedagógica, Begoña Ibarrola afirma que “Todo proceso cognitivo es un binomio, donde la cognición y la emoción van juntas”, dando un soporte importante en el proyecto, llevando al equipo investigador más que en la búsqueda de resultados, en la generación de cambios significativos en la metodología de aprendizaje.

Cuando se pide al estudiante que plasme su punto de vista sin fines evaluativos, se está creando un entorno emocionalmente saludable NO COMPETITIVO, como una forma de otorgar espacios adecuados que permitan al niño aumentar su rendimiento y potenciar el aprendizaje desde la parte artística y creativa.

Finalmente, la propuesta se centró en que los estudiantes aprendieran a través de la creación, proposición y producción de realidades, como fruto de la comprensión e interpretación de situaciones construidas que ameritaban la puesta en práctica de pensamiento crítico no solo para su conclusión, sino para la medición y diagnóstico del nivel cognitivo de cada estudiante.

## Capítulo V. Conclusiones y recomendaciones

Un referente importante de lo conseguido durante la implementación del estudio, es el traslado de los medios tradicionales a las TIC como nueva metodología de aprendizaje, permitiendo hallar cuestiones más concretas que determinen un ritmo acelerado de asimilación de conceptos aplicados a la realidad formal, convirtiendo casi que en un aliado al internet como centro de interés investigativo y canal de satisfacción de necesidades cognitivas y pedagógicas.

A través de las etapas de diagnóstico, se encontró que las TIC estaban ejerciendo un papel pasivo en cuanto al desarrollo de pensamiento crítico y habilidades cognitivas, centrándose únicamente en prestarse como instrumento de comunicación entre el docente y el cuerpo estudiantil. De esta manera, su influencia mediática no generaba aspectos ni positivos ni negativos, debido a la falta de aprovechamiento de los dispositivos para ejercicios socio pedagógicos.

La mediación de las TIC en el proceso educativo, logró ir más allá de la suplantación de lo físico a lo digital, es decir, si el estudiante necesitaba saber algo sobre historia para la resolución de un taller académico, tenía que irse a los libros de historia y buscar entre páginas las respuestas; ahora, se ha entregado una amplia serie de herramientas que ofrecen la misma información, pero que generan mayor conocimiento y despiertan el interés por producir interpretaciones y conceptos propios.

En medio de la búsqueda por despertar habilidades de criticidad en la comunidad, se logró identificar que los alumnos no solo se enfocaron en tomar una vasta cantidad de información e interpretarla, sino que aprendieron a catalogar lo que es necesario e importante y

lo que no, otorgando tranquilidad a los padres y a los docentes en medio de una era social y tecnológica en la que controlar los contenidos de internet es un proceso casi imposible.

El modelo pedagógico actual, contiene herramientas tecnológicas dentro del quehacer académico, pero se hizo necesario el análisis sobre su objetividad y precisión en cuanto a la construcción social de la realidad, y se determinó que su incidencia al respecto es mínima, por lo que desde el discurso del equipo investigador se fomentó la aplicación de conceptos a situaciones personales y colectivas, que permitan una mayor comprensión de lo aprendido y una puesta en práctica fundamentada.

Las habilidades cognoscitivas basadas en el desarrollo de pensamiento crítico, fueron fomentadas a través de distintas áreas pedagógicas y ejercicios académicos de los que se obtuvieron buenos resultados y se logró la participación activa del estudiantado, cuando se solicitó proponer un final a las historias, se hizo uso de la escritura creativa y la resolución de conflictos; las situaciones expuestas en los podcasts los puso en dos roles, lo que personalmente se quiere hacer y lo que la ética afirma que se debe hacer.

Resulta riesgoso pensar que el integrar herramientas sonoras en el aula, sea una estrategia efectiva, pero, cuando se adaptan a las necesidades pedagógicas de la población y a las metodologías de estudio planteadas por la institución, se logra la generación de conocimientos a partir de nuevas alternativas. Así lo asegura Oscar Martín Centeno en su conferencia, “Confío en que nuestros estudiantes van teniendo cada vez un mayor pensamiento crítico, y son capaces también de acercarse a las diferentes propuestas de una manera relevante” (Cómo usar la tecnología para mejorar el aprendizaje [YouTube] *Aprendemos juntos BBVA*, Min. 12, S. 45).

En cuanto a los contenidos puestos a disposición para la entidad educativa, como los podcasts, los talleres y las historias creadas por los mismos estudiantes, se espera que queden – no- textualmente para aprender sobre lo aprendido, sino que se adopte dicha metodología para continuar con la construcción colectiva de conceptos y habilidades propias del niño, generando, además, la creación de contenidos de calidad que perduren en el ámbito educativo local.

El método de educación virtual, aumentó significativamente el tiempo que pasan los niños usando los dispositivos móviles, y sería una victoria cantada antes de tiempo, afirmar que luego de la intervención investigativa el cuerpo estudiantil lo empleará en la búsqueda e interacción de contenidos educativos, además de no ser un objetivo fundamentado ni alcanzable. Lo que, si se asegura con certeza, es que se va a generar un aprendizaje y una aplicación a la realidad con cualquier información que se encuentre independiente de su fuente y forma de recepción.

Así mismo, se abrió espacio a la creación de entornos de aprendizaje más allá de las aulas, pues, los estudiantes reciben información a través de videos, imágenes, noticias, redes sociales, música y cualquier contenido en general que se encuentre en la web; lo importante del caso, es que se concientice la acción de comprender, catalogar, interpretar y aplicar los conocimientos que se adquieren luego de la interacción con dichos instrumentos.

Las formas de aprender, sin duda han quedado inculcadas en la mente y la cotidianidad del estudiante, aspecto que puede crear puntos de conexión con otros alumnos de su entorno cercano, propagando de forma inconsciente una nueva metodología de aprendizaje que involucra a las TIC y al mundo de la transmedia en la formación de personas con pensamiento crítico.

Si de logros objetivos se trata, es la seguridad que queda para el equipo investigador que los estudiantes seguirán utilizando los mismos dispositivos para la búsqueda de información, solo que se inclinarán por los podcasts, talleres, multimedia, casuística, entre otras estrategias que entregan una base informativa y dejan el trabajo de interpretación y construcción de conceptos al alumno, convirtiéndolo en algo más que un simple receptor.

### **Recomendaciones**

Es un hecho formal que los estudiantes han logrado una transformación personal en cuanto a la manera de manejar y aplicar los conocimientos adquiridos a través de las TIC, lo que queda para el cuerpo docente y los padres de familia, es el fomento de la creación y transmisión de información implementando las herramientas utilizadas en clase, para que el sentido creativo y artístico del niño se ponga a disposición de la generación de contenidos educativos.

Ampliar las herramientas transmedia aplicadas en el proyecto, es una estrategia necesaria que permita profundizar en el proceso educativo y comunicacional, dejando una base sólida como la implementación de talleres y podcasts, se puede comenzar a incursionar en los programas radiales pedagógicos, un periódico electrónico, diseño de tableros digitales, entre otras herramientas gráficas y multimedia que facilite la generación de contenidos, intercambiando el papel de la población intervenida de receptores a emisores.

Es importante ampliar el panorama de estudio, análisis e investigación en la búsqueda de generar cambios, como una forma de desarrollar todos los sentidos y habilidades del niño. El proyecto se basó en las TIC como herramienta de pedagogía crítica y consiguió avances en la creación de contenidos, pero las formas de comunicación, capacidades orales y verbales,

desenvolvimiento social, interacción y tolerancia, entre otros muchos aspectos que no deben quedar vacíos en la formación íntegra del estudiante.

Dinamizar la metodología educativa es una premisa esencial que los docentes en el ámbito local deben implementar, otorgando mayor autonomía a los estudiantes en el manejo de las TIC como herramienta investigativa, creando entornos de confianza y creatividad basados no solamente en el afán de acumular conceptos en la parte cognitiva, sino en el desarrollo de emociones durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La virtualidad ha otorgado flexibilidad en la carga académica, lo que da paso a que se reduzca el nivel de competitividad en los estudiantes, centrándose en el desarrollo adecuado y la profundización en la asimilación de conocimientos, dejando como único objetivo el aprender de forma consciente y no ser influenciado por los métodos evaluativos, siendo la recomendación para el profesorado, no determinar la calidad de aprendizaje a través de las calificaciones.

Finalmente, el consenso investigativo deja altos índices de conocimiento de la población, la identificación de sus necesidades y la consecución del diagnóstico, análisis y la generación de cambios actitudinales, cognitivos y pedagógicos en los miembros de la institución. La propuesta final es no dar por culminado el proceso y continuar avanzando progresivamente en las metodologías de estudio, adoptando las herramientas científicas y tecnológicas, en aras de mantener la esencialidad de la educación: formar personas íntegras desde la pedagogía crítica.

## Bibliografía

- Vidal, M<sup>o</sup>.P. (2006). Investigación de las TIC en la educación, Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, 5 (2), 539-552.  
[http://www.unex.es/didactica/RELATEC/sumario\\_5\\_2.html](http://www.unex.es/didactica/RELATEC/sumario_5_2.html)
- Universidad de Medellín. (2020, 23 marzo). *Historia de las TIC en la educación* [Vídeo]. YouTube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=cNZ9iJmtSgk&ab\\_channel=UnidadVirtual](https://www.youtube.com/watch?v=cNZ9iJmtSgk&ab_channel=UnidadVirtual)
- Centro Universitario. (2016, 14 mayo). *Historia de la tecnología en la educación* [Vídeo]. YouTube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=tnttImbRaXo&ab\\_channel=CentroUniversitarioMar%C3%ADaCurie](https://www.youtube.com/watch?v=tnttImbRaXo&ab_channel=CentroUniversitarioMar%C3%ADaCurie)
- T. (2020, 15 abril). *Colombia aprende: qué es y cómo acceder a la web*. AS Colombia.  
[https://colombia.as.com/colombia/2020/04/16/actualidad/1587001880\\_301596.html#:~:text=Colombia%20aprende%3A%20qu%C3%A9%20es%20y%20c%C3%B3mo%20acceder%20a%20la%20web,-Conozca%20cu%C3%A1l%20es&text=La%20herramienta%20fue%20desarrollada%20entre,a%20cada%20nivel%20de%20escolaridad](https://colombia.as.com/colombia/2020/04/16/actualidad/1587001880_301596.html#:~:text=Colombia%20aprende%3A%20qu%C3%A9%20es%20y%20c%C3%B3mo%20acceder%20a%20la%20web,-Conozca%20cu%C3%A1l%20es&text=La%20herramienta%20fue%20desarrollada%20entre,a%20cada%20nivel%20de%20escolaridad)
- Zea, C. Atuesta, M. González, M.A. Montoya, J. Urrego, I. (2000). Conexiones. Ambientes de aprendizaje colaborativos, una respuesta a los nuevos retos de la Educación. REVISTA Universidad EAFIT. Abril-mayo-junio 2000.  
<http://www.conexiones.eafit.edu.co>
- Regader, B., & Regader, B. (2014, 8 noviembre). *La Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky*. Psicología y Mente. <https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky>
- Carrera, Beatriz y Mazzarella, Clemen (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. Educere, 5 (13), 41-44. [Fecha de Consulta 10 de noviembre de 2020]. ISSN: 1316-4910.  
Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=356/35601309>
- Ocampo López, Javier (2008). Paulo Freire y la pedagogía del oprimido. Revista Historia de la Educación Latinoamericana, (10), 57-72. [Fecha de Consulta 10 de noviembre de 2020]. ISSN: 0122-7238. Disponible en:  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=869/86901005>

- Ovalles Pabon, L. C. (2014). CONECTIVISMO, ¿UN NUEVO PARADIGMA EN LA EDUCACION ACTUAL? *Mundo FESC*, 4(7), 72-79. Recuperado a partir de <https://www.fesc.edu.co/Revistas/OJS/index.php/mundofesc/article/view/24>
- Colmenares, A. M. (2012, 30 junio). Investigación-acción participativa: Una metodología integradora del conocimiento y la acción. *Voces y Silencios: Revista Latinoamericana de Educación*, 3(1, p. 105 - 112).  
<https://revistas.uniandes.edu.co/doi/pdf/10.18175/vys3.1.2012.07>
- Badilla Chavarría, L. (1969). FUNDAMENTOS DEL PARADIGMA CUALITATIVO EN LA INVESTIGACION EDUCATIVA. *Pensar en Movimiento: Revista de Ciencias del Ejercicio y la Salud*, 4(1), 42-51. <https://doi.org/10.15517/pensarmov.v4i1.411>
- Astudillo Castro, M. E., Pinto Cotto, B. R., Arboleda Briones, M. J., & Anchundia, Z. (2018). Aplicación de las Tic como herramienta de aprendizaje en la Educación Superior. *RECIMUNDO*, 2(2), 585-598. [https://doi.org/10.26820/recimundo/2.\(2\).2018.585-598n](https://doi.org/10.26820/recimundo/2.(2).2018.585-598n)
- Corredor Mosquera, G. C. (2015). El uso del podcast como estrategia para promover competencias en lectura y escritura. [https://ciencia.lasalle.edu.co/lic\\_lenguas/39](https://ciencia.lasalle.edu.co/lic_lenguas/39)
- Zapata-Ros, M. (2017). Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entorno conectados y ubicuos. (Tesis de pregrado). Universidad de Alcalá, España.  
[http://eprints.rclis.org/17463/1/bases\\_teoricas.pdf](http://eprints.rclis.org/17463/1/bases_teoricas.pdf)
- Agredo Idrobo, A., (2019). El dibujo como herramienta pedagógica en el fortalecimiento de las habilidades escriturales en los niños del grado tercero de primaria del Centro Educativo Baraya – sede principal. (Trabajo de grado). Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá.
- Aprendemos Juntos BBVA. (2021, 15 marzo). Cómo usar la tecnología para mejorar el aprendizaje. Óscar Martín Centeno [Vídeo]. YouTube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=XTRCR0izctk&list=LL&index=3&t=652s&ab\\_chan nel=AprendemosJuntos](https://www.youtube.com/watch?v=XTRCR0izctk&list=LL&index=3&t=652s&ab_chan nel=AprendemosJuntos)

<b>DIARIO DE CAMPO PARA OBSERVACIÓN <u>NO PARTICIPANTE</u></b>	
Personas observadas	Estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Liceo del Llano, sede Simón Bolívar.
Investigador (es) / Observador (es)	Diana Carreño Pabón
Objetivo/pregunta investigativa	Identificar la percepción de los estudiantes frente casos de discriminación, a través de un recurso gráfico como medio de expresión.
Situación	Entorno de aula virtual y aplicación del primer instrumento, taller #1 "Realidad dibujada" del proyecto investigativo: Las TIC como herramienta de pedagogía crítica.
Lugar-espacio	Google Meet
Técnica aplicada	Observación No Participante (ONP): Diario de Campo
Personajes que intervienen	21 estudiantes de tercer grado, docente encargado, líder de la actividad y observador no participante.
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Durante la socialización de la actividad y la primera lectura realizada por el modificador, los estudiantes se ven motivados por comenzar rápidamente con el taller.</li> <li>• La descripción de algunas situaciones críticas dentro de la historia, inquietó a algunos alumnos, expresando inconformismo por medio de sus rostros, algunos sonidos de asombro y hasta ánimos de participar en la narración del cuento.</li> <li>• Los estudiantes se ven más animados por contar su intervención a los demás compañeros que por narrarla textualmente en el taller.</li> <li>• Se utilizan varios elementos que incentivan el dibujo, como colores, plumones, lápices, plastilina entre otros útiles que complementan muy bien la actividad.</li> <li>• Existe una constante asesoría al docente sobre lo que se puede o no hacer en el taller.</li> <li>• Los ritmos de trabajo son muy diferentes entre los alumnos.</li> <li>• Aparentemente la construcción de conceptos y la realización de los dibujos es guiada únicamente por la mente y creatividad de los estudiantes, no se les ve solicitar apoyo o de herramientas tecnológicas.</li> <li>• Al finalizar la actividad, se evidencia un alto grado de interés por parte de los niños por conocer una nota evaluativa del taller.</li> </ul>
	<p>Es el primer encuentro con la comunidad y, aun así, la metodología de trabajo y el equipo bajo el rol de docente ha tenido buena acogida. Se ha tomado el dibujo como medio de aprendizaje y canal de información desde los aspectos cognitivos del estudiantado y la búsqueda analítica de resultados.</p> <p>Se logra identificar que, a partir de la construcción gráfica de realidades se indaga en el contexto que se desenvuelven los estudiantes y cómo es su reacción frente a situaciones ajenas que no necesariamente requieren de su intervención, pero que, si tiene un buen nivel el desarrollo de su pensamiento crítico, se involucra en ánimos de conseguir una pronta solución.</p> <p>La construcción de conocimientos colectivos es una premisa urgente por implementar en el quehacer académico, pues, se ha evidenciado el interés por intercambiar ideas entre los estudiantes no solo como medio de expresión sino como una forma de conocer las perspectivas ajenas y llegar a consensos a través del intercambio de opiniones.</p> <p>A través de la herramienta gráfica se otorgó mayor libertad al estudiante de plasmar sus pensamientos y sentimientos, fue fácil identificar que acuden de manera constante al docente para preguntar si lo que se está desarrollando está bien o mal, y el dibujo fue la forma más adecuada para permitir el desenvolvimiento de sus percepciones fuera de cualquier catalogación correcta o incorrecta, aquí toda expresión es válida y significativa.</p> <p>Esta actividad es el comienzo para comenzar con un cambio de ideal desde lo competitivo hacia lo constructivo, crear y participar en el proceso de enseñanza – aprendizaje sin estar ligados al sistema evaluativo, es una forma de generar acciones colectivas de conocimiento por interés propio y en aras de la formación de un entorno educativo saludable.</p>

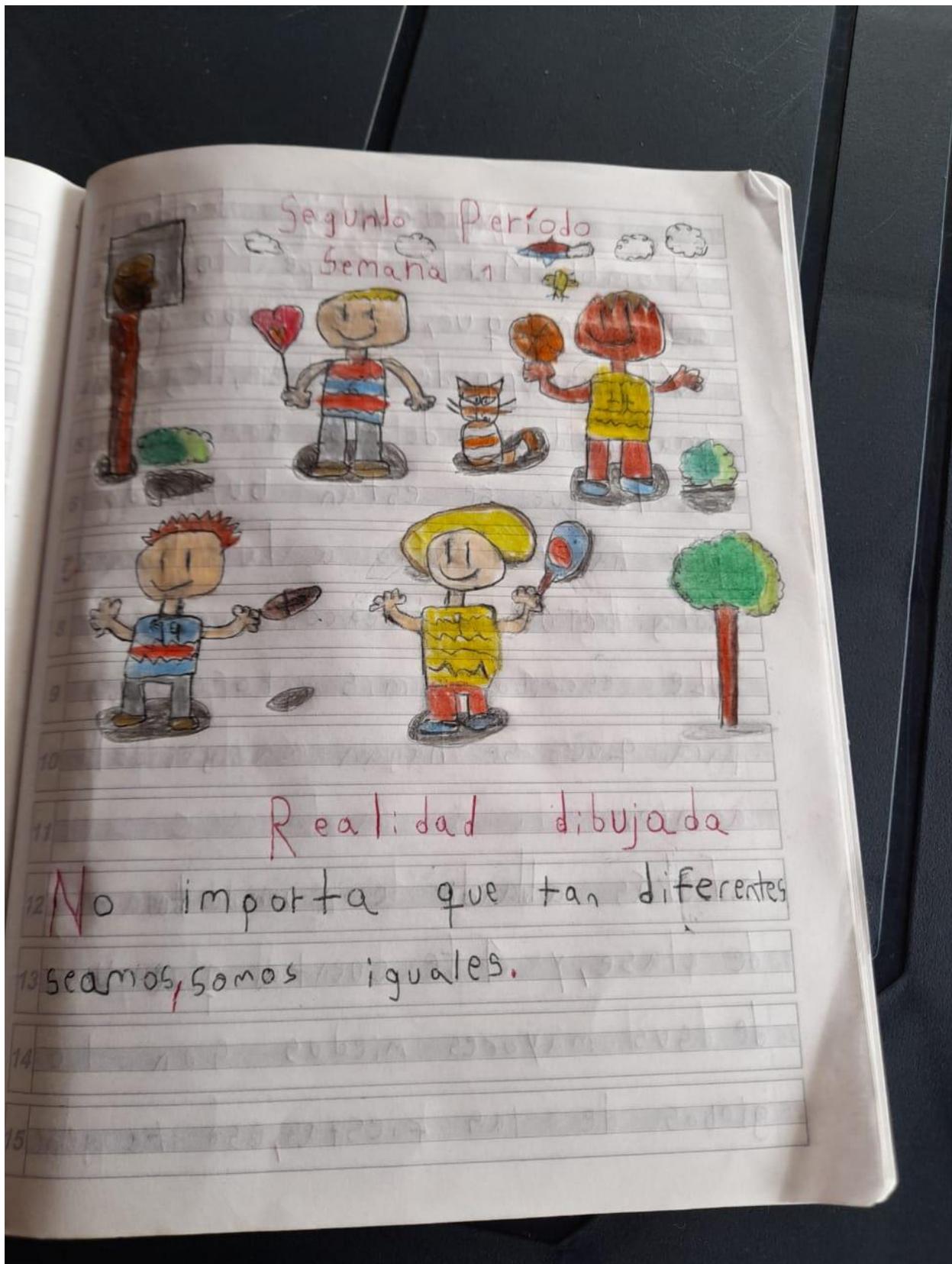
DIARIO DE CAMPO PARA OBSERVACIÓN <u>NO PARTICIPANTE</u>	
Personas observadas	Estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Liceo del Llano, sede Simón Bolívar. Fecha: 08, marzo, 2021 Hora: 08:45, 30 minutos de observación.
Investigador (es) / Observador (es)	<b>Llano, sede Simón Bolívar.</b> <b>Diana Carreño Pabón</b>
Objetivo/pregunta investigativa	Reconocer el nivel de creatividad y criticidad de los estudiantes frente a una situación de discriminación por clase social.
Situación	Entorno de aula virtual y aplicación del primer instrumento, taller #2 "Final... ¿Feliz?" del proyecto investigativo: Las TIC como herramienta de pedagogía crítica.
Lugar-espacio	<b>Google Meet</b>
Técnica aplicada	<b>Observación No Participante (ONP): Diario de Campo</b>
Personajes que intervienen	<i>21 estudiantes de tercer grado, docente encargado, líder de la actividad y observador no participante.</i>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>La participación y el ánimo de los estudiantes está en un alto grado de actividad, siendo un factor positivo para el ejercicio y para el proyecto en general.</li> <li>Para este encuentro, hay una constante interrupción por parte de los niños, preguntando ansiosamente cuál será la actividad de esta semana.</li> <li>El afianzamiento de los alumnos con los integrantes de la investigación es mayor.</li> <li>Como equipo de trabajo se prefiere no solicitar silencio, sino que se pide a los estudiantes que compartan sus ideas para relacionarlas con la actividad; ellos prefieren prestar atención.</li> <li>Cada temática tratada, los alumnos la relacionan con experiencias personales.</li> <li>En esta oportunidad, el docente ha tomado una actitud más pasiva en cuanto al manejo de la clase y el control de orden.</li> </ul>
	<p>El nivel de creatividad se ha mantenido en buen estado, los estudiantes ingresaron al encuentro con nuevas ideas, proponiendo actividades para realizar y complementando las instrucciones dadas por el moderador de la actividad. De la misma confianza que se ha venido generando con el equipo de trabajo, se comienzan a observar algunos brotes de indisciplina, como la acción de apagar la cámara, intermitencia en la permanencia en clase, entre otros comportamientos que, en general, no afectaron la aplicación del taller.</p> <p>La participación se ha tomado por ser más personal, a los niños les encanta hablar de sí mismos y de sus experiencias, aspecto importante que permite conocerlos más e identificar virtudes y habilidades que pueden ponerse a disposición del estudio y de los objetivos trazados.</p> <p>Se permitió observar que la educación virtual desarrolla de forma inconsciente actitudes competitivas, ante la falta de cooperación e interacción entre los estudiantes, alterando en gran manera la gestión del conocimiento especialmente en las primeras etapas. Siendo así, se plantea una breve modificación en la actividad, proponiendo la socialización de los contenidos expuestos por el alumno en el taller, de manera que se pudiera expresar a cada alumno lo significativas que son sus respuestas para el estudio.</p> <p>El trabajo virtual ha trazado nuevos retos tanto para el equipo investigador como para los docentes, exigiendo la participación cooperativa y el fomento de construcción colectiva no solo de conocimientos, sino de habilidades cognitivas como la resolución de conflictos, la gestión y manejo de situaciones, inteligencia emocional y el pensamiento crítico.</p>

<b>DIARIO DE CAMPO PARA OBSERVACIÓN NO PARTICIPANTE</b>	
Personas observadas	Estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Liceo del Llano, sede Simón Bolívar.
Investigador (es) / Observador (es)	Diana Carreño Pabón
Objetivo/pregunta investigativa	Identificar el concepto que tiene el alumnado sobre lo correcto e incorrecto, incluso si se hace a través de un dispositivo móvil.
Situación	Entorno de aula virtual y aplicación del primer instrumento, taller #3 "Micro test: Yo Decido" del proyecto investigativo: Las TIC como herramienta de pedagogía crítica.
Lugar-espacio	Google Meet
Técnica aplicada	Observación No Participante (ONP): Diario de Campo
Personajes que intervienen	21 estudiantes de tercer grado, docente encargado, líder de la actividad y observador no participante.
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Es necesario comenzar la sesión entablando una conversación cotidiana, la cual se encuentra rodeada de preguntas y comentarios que hacen pensar, que entre el equipo investigador y los estudiantes ya se ha generado mucha confianza.</li> <li>Los estudiantes acatan órdenes y procesan la información de forma más ágil.</li> <li>La metodología de trabajo se ha adaptado bien a las exigencias cognitivas y disciplinarias de los alumnos.</li> <li>El tono en que hablan con el docente encargado y con el moderador de la actividad, se ha tomado mucho más cordial y respetuoso.</li> <li>Las intervenciones y socializaciones se hacen a través de expresiones más naturales y sin rigidez, se evidencia mayor confianza colectiva.</li> <li>Cuando el moderador de la actividad se dirige a los estudiantes logra captar la atención, evitando distracciones y aburrimiento.</li> </ul>
	<p>Los comportamientos de los estudiantes son acciones que expresan conocimiento y generan aprendizaje grupal, además de agregar valores de confianza y cohesión al entorno escolar creado en medio de los ejercicios virtuales. Los tiempos de trabajo son acordes para que no se pierda el dinamismo de las actividades y lograr marcar la diferencia con las demás horas de carga académica a las que asisten los estudiantes.</p> <p>Los estudiantes son conscientes a este punto que las actividades implementadas no tienen un fin evaluativo, lo que ha dado espacio a expresiones con mayor creatividad y mejor rendimiento.</p> <p>El factor clave que se implementó en esta actividad, es la generación de conflictos cognitivos que permitieron la construcción de conocimientos organizados, por medio de situaciones que enfrentan directamente la ética inculcada con el pensamiento crítico, haciendo que, al momento del desarrollo del ejercicio se logre el consenso entre los dos aspectos.</p> <p>Al punto que se ha llegado hoy, se ha permitido determinar que la asociación de conocimientos ha crecido a ritmo vertiginoso, intermedado por las TIC pero favorecido principalmente por la implementación de estrategia creativas y artísticas como medio de expresión y aprendizaje.</p>

# TALKER # 1

## ① Realidad dibujada





Realidad dibujada

No importa que tan diferentes  
seamos, somos iguales.

Nombre: Sophia Gonzalez  
Grado: Tercero - d  
Tema: Realidad dibujada

- Realiza un dibujo sobre tu opinión y cómo actuarías si si fueras Juanito



Mauro

¡Ven Mauro!  
unete a nuestro  
juego